НА ПОСТЕРЕ

Карта "Сферы"
Armed & Dangerous

Демо-версия FarCry
на DVD

№2 (81)'2004

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Корсары II
Посмотрите чуть правее. Нужно объяснять, почему мы поставили эту игру на обложку?



BEYOND GOOD & EVIL
Свинья - друг журналиста!

Интервью
Ostrich Runner
Lagsters
Nitro Family
ВИЙ : История, рассказанная заново
Babylon 5: I've Found Her

ONLINE
Horizons: Empires of Istaria
Star Wars Galaxies: An Empire Divided
Сфера

РЕВЬЮ
Дело_13
Chaos Legion
Ostrich Runner
Blade & Sword
Urban Freestyle Soccer
Horizons: Empires of Istaria
One Must Fall: Battlegrounds
Terminator 3: War of the Machines
Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre
Lord of the Rings: The Return of the King
Championship Manager: Season 03/04
World Championship Snooker 2003

ПРЕВЬЮ
Driv3r
Блицкриг 2
Silent Hunter III
Command & Conquer Red Alert 3
Command & Conquer Tiberian Twilight
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword
Bloody Waters: Terror from the Deep
Ground Control 2: Operation Exodus
Desperados 2: Cooper's Revenge
Lord of the Creatures



LEGACY OF KAIN DEFIANCE

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Железо
Как разогнать процессор
Как охладить процессор
+ тест джойстиков

ISSN 1680-3264



Ты узнаешь...
Как создать свой уровень для Max Payne 2
Сколько игр выйдет на движке "Блицкрига"
Кто победит, PC или приставки

Россия, Москва, гостиница "Космос"



конференция Разработчиков компьютерных ИГР

КРИ 2004

20-22 февраля 2004 года
Россия, Москва,
ст. м. "ВДНХ",
проспект Мира, 150
гостиница "Космос"

20-22 февраля 2004 года в Москве пройдет вторая Международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр.

КРИ задумана как собрание единомышленников – тех, кто каждый день занят созданием компьютерных игр, тех, кто хочет быть в курсе всех происходящих в индустрии событий, тех, кто идет вперед, совершенствуясь и познавая новое.

КРИ – это не только три дня, насыщенные общением профессионалов, работающих в игровой индустрии и отличная возможность встретиться с ведущими разработчиками и издателями России, а также ближнего и дальнего зарубежья, но и уникальный шанс увидеть те проекты, анонсы которых стали настоящей сенсацией.











Всем привет!

Вы собираетесь посетить вторую Конференцию Разработчиков компьютерных игр? Если еще не приняли решение, то, возможно, вас подтолкнет к нему материал, опубликованный в этом номере. У вас есть шанс увидеть первыми самые многообещающие разработки отечественных компаний. Анонсировать совершенно новые тайтлы собираются "Акелла" и GSC Game World, да и мало кто еще захочет преподнести сюрприз игровому сообществу, воспользовавшись столь удобной оказией? А шанс увидеть Джона Ромеро? Вам же нужно будет о чем-нибудь рассказывать внукам. Ну, а если не сможете там побывать - тоже не расстраивайтесь, мы обо всем вам расскажем и покажем.

Этот номер опять у нас получился уникальным. Правда, это не наша заслуга. Вернее, не совсем наша. Впервые за время существования "Навигатора" нам предложили опубликовать рецензию разработчика на статью, которую он посчитал предвзятой. Речь идет о материале Юрия Пашолока, напечатанном в январском номере журнале - обзоре авиасимулятора Lock On.

Нам есть, чего стыдиться. В 1998 году мы поставили "Вангерам" 5.0. Я до сих пор не могу смотреть в глаза Андрею "Кранку" Кузьмину больше пяти минут. Бывали и другие промахи, помельче. Но на этот раз - увольте, давайте бодаться.

Обиделся на нашу ревьюшку Игорь Тишин, Генеральный директор компании Eagle Dynamics, которая и разработала Lock On. Обзор Ю.П., не спорю, далек от идеала. Прежде всего, потому что из него не вырезали с корнем образчик юмора туалетного типа. Не знаю, как мы его просмотрели, но просмотрели. За это прошу Игоря Тишина со товарищи нас извинить. По остальным пунктам претензий Юрий отчитался в ответе.

Да, в статье Пашолока практически нет добрых слов о Lock On. Но откуда они могли взяться, когда после стольких лет надежд и ожиданий он получил на достаточно навороченном компьютере (2.4 GHz, 512 Mb RAM и т.д.) 6-8 кадров в секунду? А ведь на сайте игры и поныне значится в системных требованиях: Pentium III 800/AMD Athlon 600 or better; 256 MB RAM (512 MB RAM recommended)... Или "or better" означает "much, much better"?

Разбираясь с этой ситуацией, я решил порыться в Google на предмет оценок, которые получила Lock On на западных сайтах. Две первые ссылки: SimHQ.com и Gamer's Hell от игры в полном восторге. Но уже третья вывела меня на GameSpy, который выдал Lock On всего две звезды из пяти возможных. Да, в начале геймспаевской заметки идет похвала. Но это похвала типа: "Как же здорово было бы играть в эту игру (столько-то таких-то самолетов, столько-то миссий), если бы она не была такой... С не очень-то дружественным интерфейсом, со странностями радара, с автопилотом, загоняющим самолет в землю, с возможностью регистрации непонятной смерти пилота после нескольких успешных миссий, с неадекватным мануалом... а еще "похоже, что на сегодняшний день не существует компьютера, на котором эта игра может нормально запускаться с полной детализацией". Вот вам и альтернативное мнение от авторитетного западного ресурса.

Игорь, для кого вы сделали и отрелизили игру в таком виде? Для единичных фанатов жанра, способных приобрести под нее хай-левел PC за полторы-две тысячи долларов? Ведь купивший ее средний игрок со средней машиной (соответствующей заявленным системным требованиям) просто не сможет в нее играть. Даже при наличии джойстика (шутка). Даже после установки патчей (не шутка). Вас же в этой ситуации больше волнует то, что об этом написано в журнальной статье.

Пеняете на зеркало. Может быть, у него не вполне идеальная форма, но оно все же отражает действительность. Как бы она не была Вам неприятна.

Не могу не сказать пару слов о "Сфере". Результаты месячной прокачки не замедлили сказаться на образе жизни клана Navi Dragons. Стала обычной ситуация, при которой компактные группы клансменов атакуют и захватывают замки. Правда, пока это не самые крутые замки. Правда, мы пока не научились их удерживать. Но у нас еще все впереди.

Самое главное - в игре наметилась положительная тенденция. С приходом Оракула появилась устойчивая связь между девелоперами и игровым комьюнити. Разработчики стали оперативно реагировать на насущные проблемы игроков. Более того, они сделали нам подарок, провернув масштабное специальное событие: в "Сфере" появились темные силы, с которыми обитатели Гипериона вступили в бескомпромиссную схватку. И кто знает, быть может, именно ваш герой поставит окончательную точку в победе добра. Или зла?

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 81
ФЕВРАЛЬ 2004

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Андрей Шаповалов
Алексей Ратушкин
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Обложка:
Корсары II

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.

Цена свободная.

ООО "**Навигатор Паблишинг**", 2004 г.

Список игр в номере:

Список рекламы в номере:

Моя семья
Nitro Family

Замечательный рассказ разработчика о своей необычайно перспективной разработке, которая побьет все рекорды по продаваемости в ближайшее время.



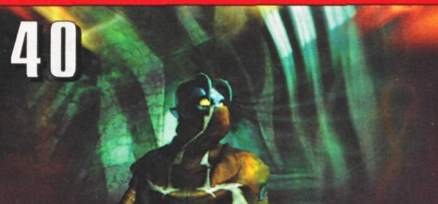


Шарман
Beyond Good&Evil

Очень философичная игра. А как известно, по правилам таких игр придется всех убить. Ну или хотя бы сделать пару фотографий... И пусть никто не уйдет обиженым!

Красный, коричневый
Legacy of Kain: Defiance

Похождения очаровательного негодяя, испорченные безобразным управлением. Но это вам не должно мешать, если вы только и мечтаете о поглощении чьей-то душонки.





Дети "Блицкрига"
Блицкриг 2

Целый выводок адд-онов высидела наша отечественная разработка. Перепетии Второй мировой и не только ждут вас в скором времени на прилавках магазинов.

Под водой...
Silent Hunter III

Под водой тоже можно жить, но чтобы жить, надо убивать, а чтобы безнаказанно убивать, надо быть тихим.





В логове "Акеллы"
Корсары II

"Пятнадцать человек на сундук мертвеца!" - будете вы горланить, топя очередное торговое суденышко. Наложниц не обещаем, но пиастры будут в избытке.

Позволь, я отрублю ему голову!
Blade & Sword

Нет человека - нет проблемы. Это утверждение мы будем претворять в жизнь посредством отрубания лишних частей тела холодным оружием.



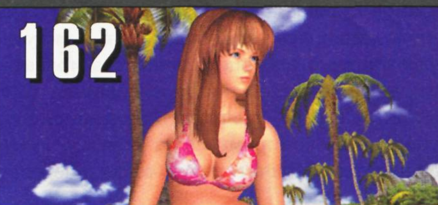


Истосковались руки по штурвалу...

Хотите получать он игры удовольствие? Без хорошего управления - невозможно, и мышь+клава - не самый лучший руль для некоторых игр. Спешите, профессионалы делятся секретами и приоткрывают завесу тайны.

Территория противника

Силен супостат, ничего не скажешь - один богомерзкий Soul Calibur чего стоит, и только растравливает душу переметнувшийся на сторону врага Starcraft: Ghost. Но оказывается, мирное сосуществование - не миф, а рельность.

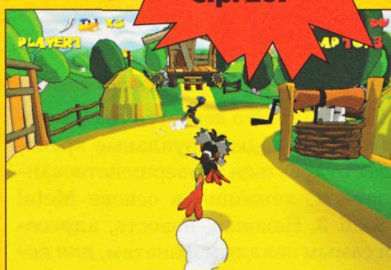


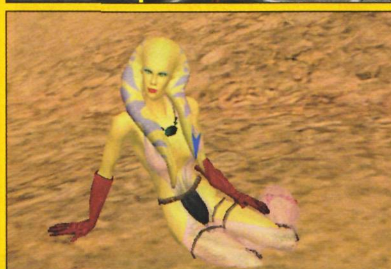


Game Over

Рассказ про знакомое нашим читателям кольцо всевластья. Карту проезда до ближайшего вулкана ждите в следующем номере.

Подписка!!! Стр. 207





Изменим Silent Storm к лучшему...

Говорили мы, но суждено ему было остаться неизменным



В декабрьском номере был объявлен конкурс на лучшую модификацию для Silent Storm. Крутовато мы, похоже, замахнулись. Ни одной достойной, или хотя бы приемлемой работы за полтора месяца. Во всем виноват графический пакет Maya, знание которого было необходимо для участия в этом конкурсе. Специалистов по нему оказалось гораздо меньше, чем, например, по 3D Studio.

И если до 20 февраля к нам в редакцию не придет по-настоящему хорошей модификации для Silent Storm, мы с чистой совестью добавим LCD-монитор ViewSonic модели VE500s к призам следующего нашего конкурса.



Новости

*Андрей БУТУСОВ, Андрей ЕГОРОВ,
Андрей ИВАНОВ, Алексей РАТУШКИН
Владимир ЧАПЛЫГИН, Юрий ПАШОЛОК
Horse With No Name*

Все вернется...

И Silent Hill 4 не пройдет мимо нас


Этот парнишка в белой рубашке и есть главный герой Silent Hill 4

Издательство Konami официально подтвердило вот уже не первый месяц курсирующие в интернете слухи о четвертой части популярного игрового сериала Silent Hill. Известны и первые подробности относительно сюжета. Так главным героем станет двадцатилетний Генри Таунсенд, проживший полтора года в городке Эшфилд, который расположен неподалеку от злополучного местечка Silent Hill. Что касается графических наворотов, то за визуальные красоты будет отдуваться усовершенствованный движок, лежащий в основе Metal Gear Solid 3. Наконец, новость, адресованная самым заядлым фанатам, для которых имя актрисы Донны Бурке не является пустым звуком. Ее многогранный голос вы услышите и в четвертой части (если не забыли, Донна – это Анжела Ороско в Silent Hill 2 и сектантка Клаудия в Silent Hill 3). Уже сейчас актриса записала в студии Konami часть своих реплик.

Официально продолжение называется Silent Hill 4: The Room, а приставочный релиз намечен на середину 2004 года. – В.Ч.



Поезд в Silent Hill отправляется 18 февраля

А до выхода первого комикса по мотивам популярного игрового сериала Silent Hill остались считанные дни. Премьера Silent Hill: Dying Inside #1 назначена на 18 февраля сего года. Напомним, что в нем будет раскрыта история Троя Абернати и его пациентки Линн Де Анджелис. – В.Ч.

Польские вангеры

Или "копилефт" по-славянски

Мастера из компании COBI (польские производители конструкторов) наладили производство очередного шедевра из серии Galactic Wars. Все бы ничего, но называется машинка Vanger.

Сходство между конструктором, подозрительно напоминающим продукцию Lego, и машинами из одноименной игры не только в названии. Налицо и откровенное сходство во внешнем виде "4H4 Space Vehicle". Наверное, K-D Lab и "Бука" очень рады за польского производителя игрушек. Не менее рады будут и участники группы The Offspring: ушлые поляки позаимствовали их логотип. - Ю.П.

Не правда ли, сходство налицо!



Люди, которые делают игры

Кружок Смитов

Бывшие боссы Core Design снова в строю

Джереми Хет-Смит и Эдриан Смит объявили об образовании новой компании-разработчика игр под названием Circle Studio. В совсем недавнем прошлом Джереми заведовал разработкой всех игрушек для Eidos. Ему же принадлежат лавры основателя студии Core Design, подарившей нам сериал Tomb Raider. Линия жизни Джереми совершила крутой зигзаг летом прошлого года в связи с напрягами, вызванными релизом сыроватой Tomb Raider: Angel of Darkness, которая была довольно прохладно встречена игроками.



Братья Смит



Сегодня в штате Circle Studio состоит 35 бывших сотрудника Core, которые заняты разработкой пары проектов: первый готовится для PlayStation 2 и Xbox, а второй - для PlayStation 3 и Xbox 2.

Возглавляет разработку Эдриан Смит, в то время как Хет-Смит осуществляет общее руководство компанией. - HWNN

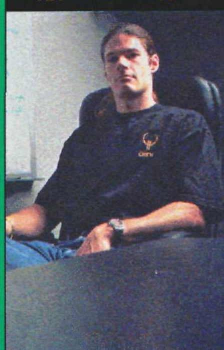
С новым годом! С новым статусом!

Растет и ширится число акционеров Id Software

Растет и ширится число совладельцев Id Software. Вчера стало известно, что сие почетное звание (вкупе с соответствующим пакетом акций) получили Тодд Холеншед (исполнительный директор компании) и Тим Уиллитс (ведущий дизайнер). Оба пришли в компанию в середине девяностых, оба сразу же стали важными членами команды.


Тим Уиллитс

Тодд Холеншед



Таким образом, теперь владельцами Id Software являются пятеро человек. Помимо получивших такой замечательный новогодний подарок Холеншеда и Уиллитса, это Джон и Адриан Кармаки и Кевин Клауд. - А.Р.

Стражи мировой демократии

Интересуетесь авиасимуляторами? Ждите полицию

Джулия Олеарчек, пилот резерва ВВС США, отправилась с сынишкой в супермаркет Staples с намерением приобрести для подростка авиасимулятор, чтобы чадо прониклось тем делом, которому его родители посвятили жизнь (муж Джулии - действующий пилот ВВС). Она пыталась найти игры с теми самолетами, на которых летала сама и на которых летает ее супруг. В процессе выбора покупки Джулия обратилась за помощью к клерку, которому такой интерес показался подозрительным. В конце концов, Джулию эта подозрительность достала, и они с сыном ушли из супермаркета. Но дело этим не кончилось.

Через несколько часов в дверь дома Олеарчеков постучал представитель полиции штата, которому позвонил бдительный клерк из супермаркета. В ответ на вопрос о том, не она ли собиралась прикупить симулятор, Джулия предъявила свой военный бейдж и объяснила причины, по которым она собиралась это сделать. Полицейский тут же проникся пониманием, а Джулия, которая поначалу хотела было возмутиться и спросить, в какой стране она живет, тоже вспомнила про теракты и пришла к выводу, что бдительными должны быть все поголовно.



После таких событий их вполне можно понять

В связи с чем, несомненно, эта история и попала в новости. - HWNN

Фатальное начало Cyber X Games

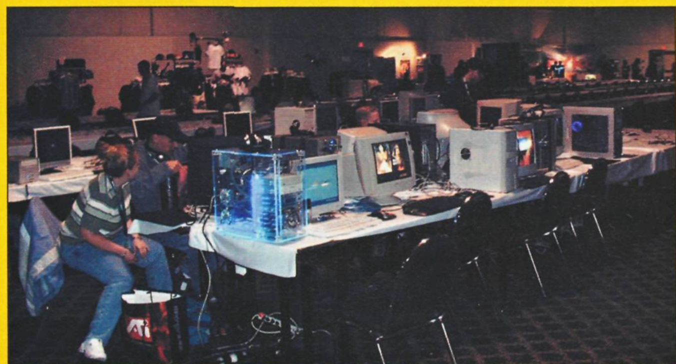
Технические изыски Valve похоронили крупный турнир



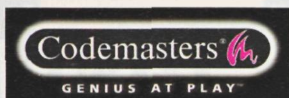
Очередные киберигры должны были стартовать девятого января в рамках выставки потребительской электроники CES (Consumer Electronics Show), проходящей в Лас-Вегасе. Регистрация участников и подготовительные мероприятия были завершены своевременно, хотя не обошлось без ночного аврала, связанного с поздней прокладкой кабелей. Главный спонсор, компания Microsoft, сделала все возможное и невозможное, и к назначенному времени за 1200 компьютерами уселись игроки для сессии Counter-Strike.

Сюрприз пришел, откуда не ждали. Прямо во время игры компания Valve выложила на сервер трехмегабайтный патч. Его тут же принялись выкачивать все 1200 компов, причем скачивание велось через не слишком мощную Valve'овскую сеть Steam Network. Нетрудно подсчитать, что объем передаваемой информации должен был составить 3.6GB, чего было бы вполне достаточно для прекращения игр примерно на сутки. Но одним только патчем дело не ограничилось, из-за чрезмерной нагрузки вышел из строя роутер.

Как назло, во время событий на месте происшествия не оказалось ни одного представителя Valve, хотя их присутствие было оговорено предварительными договоренностями. В общем, на репутации Valve расплылось еще одно, весьма неприглядное пятно. – HWNN



Кадровые перестановки в Codemasters



Проработавший в английском издательстве Codemasters в должности стратегического менеджера Майк Хэйес в январе занял кресло генерального менеджера в европейском отделении издательства Sega. Впрочем, его место пустовало недолго, так как руководство Codemasters достаточно быстро нашло Хэйесу замену в лице Майка Шерлока. - В.Ч.

Phantagram Interactive обрела финансовую независимость



Многострадальная корейская студия Phantagram Interactive наконец-то стала независима от остальных компаний. Амбициозные разработчики выкупили контрольный пакет акций своей же студии у компании NCsoft. Таким образом, вся прибыль от будущих продаж Kingdom Under Fire, Duality и некоего, пока что не анонсированного секретного проекта осядет непосредственно в карманах разработчиков. - В.Ч.







Свежая кровь

VIVENDI UNIVERSAL

В издательстве Vivendi Universal Games появились новые люди. В ряды членов совета директоров компании вошел Рене Пениссон. До этого новичок был далек от игровой индустрии и занимался сугубо административными вопросами в компаниях, работающих в области химической промышленности. На должность исполнительного президента назначен Брюс Хак, до этого трудившийся в музыкальной компании Universal Music. Оба назначения президент Vivendi Universal Games Жан-Рене Фурту назвал "массивным ростом потенциала компании". - В.Ч.

Blaze of Glory

Сид Мейер в Зале Славы



Заслуги легендарного разработчика и основателя известной фирмы Firaxis Сида Мейера (Sid Meier) наконец-то были оценены по достоинству официально. Своеобразным подарком на Новый Год стало включение этого человека, столь много сделавшего для развития индустрии игровых развлечений, в Компьютерный Зал Славы (Computer Hall of Fame), который находится в Сан-Диего, США. Теперь Сид, известный своими потрясающими сериями пошаговых стратегий Civilization и Colinization, культовой игрой своего времени Pirates! и множеством других отличных игр (не забудем, что он был еще и одним из основателей великолепной Microprose), составит компанию не менее знаменитым людям, сделавшим огромный вклад в развитие компьютерного мира. - А.И.

Капля меда в цистерне дегтя

Дизайнер Fallout 3 будет работать над The Fall



Загнанных девелоперов пристреливают, не так ли!

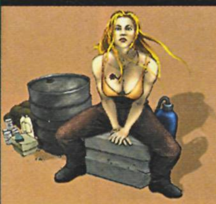


Карстен Штреезе, лидер проекта The Fall - Last Days of Gaia

Германская студия Silver Style Entertainment, работающая сейчас над 3D RPG в постапокалиптическом мире The Fall - Last Days of Gaia, объявила, что теперь в ней работает бывший дизайнер Black Isle - Дэмиен Фолетто. В его послужном списке работа над такими хитами, как Baldur's Gate 2 и Icewind Dale 2. Перед закрытием Black Isle Дэмиен занимал должность ведущего дизайнера проектов Fallout 3 и Baldur's Gate 3.

Карстен Штреезе, представитель Silver Style Entertainment, так прокомментировал это событие: "Нет сомнения, что Дэмиен Фолетто обладает потрясающим талантом в области игрового дизайна. Его опыт и успех в течение последних лет говорят сами за себя. Мы очень рады, что он присоединился к нашей команде и займет должность, подобающую его опыту". - А.И.

Знакомьтесь, Кармен, одно из главных действующих лиц The Fall



Рявкни на них...

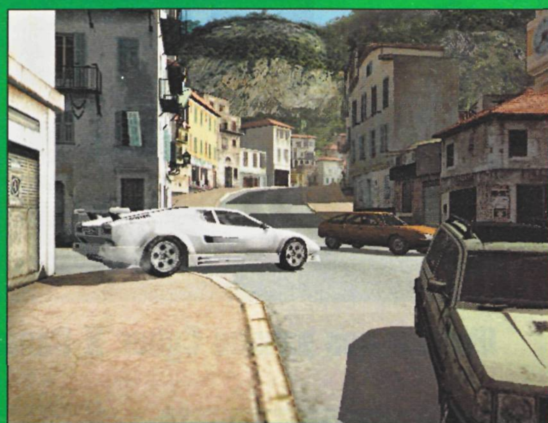
Стивен Майер покинул совет директоров Activision

ACTIVISION

Проработавший более 12 лет на благо компании Activision Стивен Майер покинул совет директоров крупнейшего американского издательства. Сложившаяся картина выглядит довольно странной, так как еще в сентябре господина Майера уверенно переизбрали на данный престижный и ответственный пост. Сейчас же его место временно заняли финансовый директор Роберт Корти (заодно ему предложили возглавить недавно созданный аудиторский комитет при совете директоров) и управляющий директор дружественной Activision компании Leonard Green & Partners Питер Нолан. - В.Ч.

Свет, камера, мотор

Знаменитый кинорежиссер поработал на благо игровой индустрии?





День твой последний приходит, буржуй!

Рекламный ролик для DRIV3R (см. preview в этом номере журнала) снял не кто иной, а сам Ридли Скотт – создатель "Бегущего по лезвию бритвы", "Чужого", "Гладиатора", "Падение черного ястреба" и многих других прекрасных лент. На самом деле данное заявление выглядит чересчур помпезным, ибо знаменитый режиссер, если и потрудился над трехминутным видео, то только по самому минимуму. Вся основная работа легла на плечи сотрудников его студии RSA (Ridley Scott Associates).

Плод сотрудничества Atari с RSA появился на экранах американских телеканалов в конце января. Он представляет собой разделенную на три части своеобразную короткометражку с полноценными виртуальными актерами, декорациями и экшен-сценами, разбавленными геймплей-вставками из игры. – В.Ч.

Мезихорак и Мезихорак

В стане чешских компаний пополнение



Теперь уже бывший дизайнер чешской компании Pterodon (на счету ее сотрудников проект Flying Heroes и совместная работа с Illusion Softworks над комбатсимом Vietcong) Зденек Мезихорак еще под занавес про-

Акелла

BLADE & SWORD

Клинок Доблести









«Клинок Доблести» - это уникальная смесь экшна и ролевой игры с ядерной досыпкой файтинга! Погрузитесь в мир Древнего Китая и сразитесь с полчищем демонов во имя добра и справедливости. Три искусных мастера восточных единоборств готовы к битве с темными силами. Кого из них вы предпочтете?

- 3 уникальных героя, 36 приемов кунг-фу, суперкомбо!
- Свыше 40 уникальных уровней.
- Надоели стандартные удары? Придумайте свои атакующие комбинации!
- Как минимум 140 часов непрерывной игры, с реалистичной сменой времени суток!

Centent Interactive







Офис компании

шедшего года покинул родные пенаты и вместе со своим братом Павлом основал независимую студию по разработке компьютерных игр Hra01 Ltd. Новоиспеченный директор компании обещает анонсировать свой первый самостоятельный проект на грядущей выставке Electronic Entertainment Expo 2004. – В.Ч.

Что быстро поднято, то...

Ubisoft Entartainemt подбирает то, что выронила Microsoft?



В прошлых выпусках новостей мы вам сообщали о том, что французская девелоперская студия Tiwak, бывшая Yeti Interactive, в штате которой есть представители команды, работавшей над Rayman и Rayman 2, ушла из-под издательского крыла корпорации Microsoft. Сейчас же стало известно, что одиночное плавание продлилось недолго и разработчики, а вместе с ними и права на издание приключенческой игры Tork причалили к гавани Ubisoft Entertainment. Президент Tiwak Ян Ле Тенсорер не скрывает своей радости: "Мы рады тому, что влились в дружную семью Ubisoft и теперь вместе будем разрабатывать лучшие в мире игры. Сейчас для того, чтобы делать хитовые продукты, уже не достаточно одного голого энтузиазма, нужны серьезные ресурсы, которых у нас не было. Именно поэтому сотрудничество с Ubisoft для нас означает переход на качественно новый уровень разработки игр – благо, опыта и таланта достаточно у обеих сторон". Президент крупнейшего французского издательства Ив Гильмо в свою очередь тоже расплылся в комплиментах: "Я доволен, что эта покупка наконец-то произошла, так как мы стараемся взять под свое крыло как можно больше талантливых девелоперских студий. Творческие личности нам никогда не помешают, наоборот, они лишь упрочат наше положение на рынке. Покупатели, в свою очередь, смогут насладиться замечательными, креативными и захватывающими играми". – В.Ч.



Голливудский геймер

Пост сдал, пост принял



Сайт Warner Bros. Interactive Entertainment. Обширный выбор тайтлов от Гарри Поттера до Looney Tunes

Новоиспеченная студия Warner Bros. Interactive Entertainment будет создавать компьютерные и видеоигры. До этого знаменитая кинокомпания Warner Bros. промышляла лишь тем, что продавала игровым издательствам лицензии, дающие права ваять игры по мотивам популярных фильмов. Сейчас же принято решения делать компьютерные и видеоигры своими усилиями. Добиться на этом поприще невиданных высот поручено бывшему исполнительному директору компании Monolith Джейсону Холлу. Кстати, освободившаяся должность в Monolith уже досталась Саманте Райан. До этого она успела проработать в компании пять лет продюсером и директором по маркетингу. Не обошлось с ее стороны и без громких заявлений: "В настоящее время Monolith работает над очень сложными проектами, являющимися наиболее амбициозными за всю историю существования компании. Создание качественных и современных игр в четко определенные сроки – это сложнейшая задача, но наши сотрудники будут прилагать все свои силы, чтобы выполнить поставленные перед ними цели". Напомним, что сейчас в стенах Monolith зреет два серьезных проекта: The Matrix Online и No One Lives Forever 3. – В.Ч.

Достало

Ален Адхем покидает Blizzard



Один из основателей, вице-президент легендарной компании Blizzard Entertainment Ален Адхем подал в отставку. Руководство компании прокомментировало данную ситуацию банальной фразой "он устал долгие годы разрабатывать игры". Впрочем, Ален не решился сжигать мосты окончательно и остался в Blizzard в качестве независимого консультанта. Точно известно, что в другую компанию он переходить не собирается и, скорее всего, после отдыха вернется в родные пенаты. Напомним, что в далеком 1991 году Адхем вместе с Майклом Морхеймом и Фрэнком Пирсом основал небольшую компанию Blizzard Entertainment, которая со временем превратилась в самого успешного разработчика стратегических игр. – В.Ч.



Действительно достало

Эд Фрайз устал от Microsoft

Не один только мистер Адхем устал трудиться на ниве геймейкерства. Вице-президент игрового подразделения Microsoft Эд Фрайз тоже подал в отставку. Человек, работающий в стане корпорации с 1995 года и открывший всему миру такие тайтлы, как Age of Empires, Halo, Age of Mythology и Rise of Nations просто устал от мирских дел и решил временно уйти со сцены. Надолго ли? Пока что руководство Microsoft поручило исполнять соответствующие обязанности его заместителю Шейну Киму. – В.Ч.

МАЛЕНЬКИЕ СОБЫТИЯ В БОЛЬШОЙ КОМПАНИИ

Искусственный разум Xbox 2

Microsoft в поисках талантов



Компания Microsoft ищет нового инженера-разработчика, который смог бы возглавить разработку AI нового поколения для игр под Xbox 2. Основным приложением его усилий станут спортивные игры. Согласно пресс-релизу, компании требуется человек, способный вывести разработку систем искусственного интеллекта на качественно новый уровень. Новые игры для Xbox 2 должны стать адаптирующимися и самообучаемыми для того, чтобы интерес к ним не угасал даже после повторного прохождения. – А.Б.

Mikerowesoft против Microsoft

Суд разберется, кто здесь моська, а кто слон



Снова скандал, связанный с Microsoft. На этот раз софтверному гиганту не угодил канадский подросток 17 лет от роду по имени Майк Роу. Молодой веб-дизайнер, решившийся расширить свою профессиональную деятельность за счет размещения собственного рекламного сайта, совершил простую "оплошность" - добавил к названию домена слово soft. Его студия получила название Mikerowesoft. Согласно правильному произношению, название домена созвучно столь хорошо знакомому нам имени. Паренек получил письмо от Microsoft с заявлением о нарушении авторских прав фирмы и требованием сдать права на сайт. Конечно же, ответом был отказ. В качестве причины были указаны затраты творческой энергии, а также материальные расходы Майка на рекламу, изготовление визиток и размещение сайта. В ответ на требование Microsoft веб-дизайнер выдвинул свое – денежная компенсация, а говоря

А я милого узнаю по походке

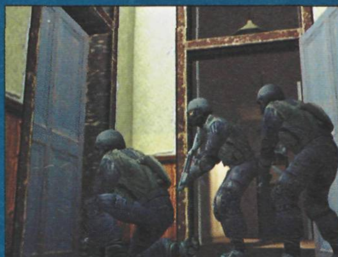
Бал-маскарад для фанатов Halo



Вас никогда не посещала безумная мысль вырядиться как Master Chief из Halo и прогуляться в таком виде по улицам родного города, вызывая недоумение у простых обывателей и восторг у людей, разбирающихся в играх? Так вот, теперь, если у вас совершенно случайно нашлось несколько тысяч абсолютно лишних долларов, то их можно потратить на это дело, приобретя точную копию бронекостюма MJOLNIR у небольшой американской компании Nightmare Armor, которая выпускает их по лицензии Microsoft. Полный комплект стоит безумных денег - 1700$ в нераскрашенном виде и 3500$ в раскрашенном. - А.И.

Rainbow SiXXX

Антитеррористическое подразделение и порнушка



Вы думали увидеть здесь тот самый скрин! Нет уж, нечего вам по порносайтам лазить!

Довольно неприятная история *произошла* с Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield. На одном из уровней популярного комбатсима на стене написан некий интернет-адрес. И все бы было хорошо, если бы не нашелся один безызвестный пытливый геймер, который не поленился переписать его на листок бумаги и ввести в окне браузера. "Разрекламированный" в игре сайт оказался богат на порнографические фотографии и ссылки на "дружественные" сайты. Геймер-инкогнито не стал сидеть сложа руки и связался с прессой. Разумеется, в прессе подняли нешуточный скандал.

В ходе проведенного издательством Ubisoft Entertainment расследования выяснилось, что сайт принадлежит некоему Тони Эшкрафту. Именно он опередил жалобщика и первым обнаружил в игре ссылку, проверил ее, приобрел в свою собственность соответствующий бесхозный домен и наполнил его порнографией. Свои действия он прокомментировал следующим образом: "Моя цель проста – поднять трафик моего сайта до заоблачных высот, после чего продать его подороже. При этом никаких проблем с законодательством у меня не возникнет, ведь игра предназначена исключительно для совершеннолетних, а они уже имеют полное право смотреть порнографию".

В ответ Ubisoft Entertainment выпустила специальный пресс-релиз, в котором значится: "Стыд и позор тем, кто хочет запутать игроков, направляя их на порносайты, да еще и пытаются при этом вымогать деньги у разработчиков и издателей. Наша компания придерживается твердой политики и не собирается раскошеливаться в подобных ситуациях. Да, мы признаем тот факт, что мы серьезно прокололись, не зарегистрировав этот злополучный домен, но мы обещаем, что больше историй подобного рода не повторится. Что касается случая с Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield, то будьте уверены, мы примем все меры, в том числе и юридические, чтобы призвать наглеца к ответу и защитить интересы наших покупателей".

Итак, что мы имеем в сухом остатке? При создании игры кто-то из разработчиков намалевал на стене одного из уровней ссылку на бесхозный домен. Предприимчивый Тони Эшкрафт приобрел на него права и наполнил сайт порнографией, после чего хочет продать его компании Ubi Soft Entertainment, но открыто об этом не говорит ни слова. Не удивительно, если хитрец сам же и подкинул новостным лентам весть о бесплатной порнушке в столь уважаемом продукте, после чего и разгорелся весь этот скандал. – В.Ч.

проще, отступные. MS согласилась и предложила $10 ровно столько стоило доменное имя при регистрации. Естественно, Майка не устроила сумма, и он предложил свою – $10000, именно такова, по его мнению, стоимость домена на данный момент. Микрософт отказывается платить больше $10, и вопрос все еще остается открытым. – А.Б.

Дом третьего тысячелетия

А с экрана телевизора вам улыбается Билл Гейтс



Компания Microsoft делится своим виденьем дома будущего с потенциальными покупателями. Нам предлагают Windows Media Center Extender Technology, которая разрабатывается в сотрудничестве с такими гигантами, как Alienware, Dell, Gateway, Samsung, Tatung и Wistron. Работающий прототип системы был продемонстрирован на International Consumer Electronics Show (CES).

Суть ее заключается примерно в том же, для чего японцы из Sony создали PSX: мы получаем своеобразную мультимедийную станцию, позволяющую смотреть телевидение, записывать любимые программы на жесткий диск, скачивать интересующие нас фильмы из интернета, просматривать фотографии, слушать музыку и т.п. Причем всем этим добром можно будет управлять дистанционно. В добавление ко всему, благодаря своей многозадачности, эта система, как обещает Microsoft, сможет выполнять команды сразу нескольких пользователей.

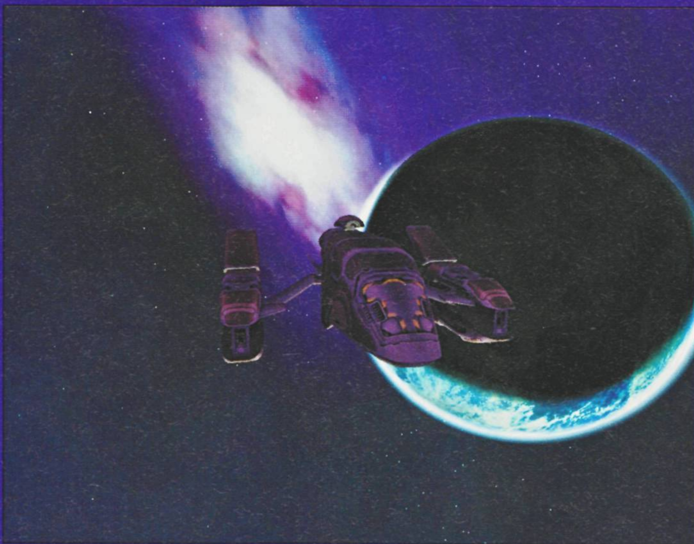
О своей поддержке данной технологии уже заявили такие именитые производители бытовой электроники, как Creative Labs, iRiver International, SANYO и ViewSonic. Кроме того, свои услуги уже готовы предоставить компании CinemaNow и Napster, специализирующиеся на рынке электронных развлечений.

Появление же первых Windows XP Media Center Edition PC и Xbox Media Center Extender Kit намечено на предрождественский период 2004 года. - А.И.

ИГРЫ, КОТОРЫЕ ДЕЛАЮТ ЛЮДИ

Спички – не игрушки!

Новости об адд-оне к Homeplanet



Студия Revolt Games создает адд-он к космическому симулятору Homeplanet под названием "Homeplanet: Игра с Огнем". Согласно заявлениям авторов, работа над проектом идет полным ходом, так что в ближайшее время мы уже сможем увидеть игру на своих мониторах.

Теперь, собственно, выдержка из пресс-релиза: "Работа над проектом кипит. Геймдизайнеры доделывают миссии, и игра постепенно приобретает законченность. На сегодняшний день практически завершена работа над визуальными эффектами. Параллельно исправляются ошибки, найденные в результате первого тестирования. Мы помним интерес к звуковой дорожке оригинального Homeplanet и постараемся поддержать традицию в дополнении к игре. Над речевой частью работают профессиональные актеры, а треки готовит один из авторов музыки оригинальной игры. Работа по озвучиванию уже подходит к концу. Наконец, о долгожданном сетевом режиме. Он уже вполне рабочий, и мультиплеер Homeplanet все-таки увидит свет. В настоящие дни начинается его тестирование". – А.Е.



Миротворцы онлайн

Joint Operations задержалась еще раз



Огнетушитель в кабине видите! Безопасность прежде всего!

Известный разработчик и издатель игр про спецназ США, компания NovaLogic. сообщила, что онлайновый командный FPS под названием Joint Operations: Typhoon Rising не выйдет в срок. Релиз был перенесен (надо отметить, что уже не первый раз) на второй квартал текущего года.

Действие игры будет происходить в недалеком будущем в Индонезии, раздираемой гражданской войной, и позволит игрокам выбрать сторону международных миротворцев или непримиримых сепаратистов. На одном поле боя смогут сойтись в смертельной схватке шестьдесят четыре бойца, которым будет позволено самостоятельно управлять боевыми вертолетами, катерами и наземной техникой, а также использовать воздушный транспорт для быстрой переброски крупных военных отрядов. - А.И.

Наш ответ DooM 3 дубль 2

Или все-таки DooM 2 дубль 3?

Вслед за не особо удачным нашим ответом DooM 3 / UT2K3 / Half-Life 2 (ненужное зачеркнуть), в миру известным просто как Kreed, наши разработчики и издатели не отчаиваются и продолжают готовить "кузькину мать" для Запада. На этот раз на роль "нашего ответа" претендует игра "Чистильщик" от "Буки" и разработчика "Орион".


Местный район красных фонарей



Не сиквел, не римейк... И вообще, мутоны сюда просто случайно зашли

Сюжет игры банален, и из-за его спины явно проглядывают уши DooM. Все началось с того, что биофизик Генри Альфред Коул нашел способ извлечения души из человеческого тела. Это оказался мощнейший источник энергии. Существовала всего одна маленькая проблема – люди, лишившиеся душ, становились зомби, и в их тела вселялись различные твари, получавшие возможность кардинально изменять сущность тела-носителя. Отсутствием души в теле одной из жертв эксперимента воспользовался Бафомет – демон из параллельного мира, который быстро основал культ Люцифера. У культа была простая цель – открыть врата в параллельный мир и выпустить оттуда сатану. Количество поклонников культа начало катастрофически расти, сатанисты присоединялись к Бафомету по всему миру.

И тут на сцену выходит наш герой - Стивен Гейст. Его не волнуют все эти сверхъестественные дрязги. У него, видите ли, пропал друг, который за день до исчезновения встречался с предводителем "Нового Рассвета" - тоталитарной секты, подчиненной сатанинскому культу. И Стивен начинает действовать...



Для придания процессу шинкования армии зомби особого вкуса в распоряжение игрока выдадут двадцать четыре вида оружия. А чтобы все это выглядело сочно, разработчики обещают до 300 000 полигонов в кадре, эффекты с использованием шейдеров версии 2.0 (glow, искажение пространства, горячий воздух, стекло и пр.), реалистичные тени от нескольких источников света, лицевую анимацию и motion capture, физику по технологии Ragdoll, кубические текстуры для отражений, поддержку трехмерного позиционирования звука и технологии EAX.

В общем, на бумаге все и вправду выглядит как настоящий ответ DooM 3. А насколько хорошо разработчики подумали об оврагах - узнаем только в конце этого года, когда должна будет выйти сама игра. - А.И.

X-Com вернется?

В этот раз на движке Q2

Если вы до сих пор подозрительно вглядываетесь в ночное небо и ждете пришествия Сектоидов, несмотря на то, что 1999 год уже прошел, то вам, несомненно, куда как лучше будет обратить свой взгляд на очень интересную разработку пяти энтузиастов, которые создают на движке Quake 2 подобие нетленной UFO Defence. Хотя сами авторы говорят о том, что это не сиквел и не римейк классики, поверить в это сложно, опираясь только на описание и до боли знакомые очертания скриншотов.

Называется эта игра UFO: Alien Invasion, и ее сюжет практически в точности копирует оригинал. Пришельцы строят козни против Земли и человечества. Для борьбы с инопланетной угрозой был создан специальный элитный отряд. Его руководителем и предстоит стать игроку.



Пока непонятно, нужно ли будет строить базы или все обойдется рудиментарными точками на карте, как в UFO: Aftermatch, но то, что различные артефакты пришельцев, их самих и многое другое можно будет изучать, а также продавать (равно, как и покупать земное оборудование) - известно точно. Сами авторы в описании игры больший акцент делают на пошаговых боях, которые будут абсолютно такими же, как в старом добром UFO Defence, только полностью в 3D. То есть цели те же самые - уничтожения всех пришельцев с минимальными потерями, как со стороны отряда, так и со стороны гражданских лиц.



В довершении всего к UFO: Alien Invasion будет прикручен мультиплеер. Благодаря ему можно будет сражаться в тактическом режиме по LAN или через интернет. Причем одновременно смогут играть аж шесть человек: по три отряда за людей и пришельцев.

Звучит все многообещающе, скриншоты выглядят заманчиво, а вот как оно будет на самом деле - узнаем где-то в конце текущего месяца, именно к этому времени обещают демо-версию. - А.И.

Когда воротимся мы в Портленд?

Firaxis признается в уже содеянном

Вроде бы как полгода это уже не новость, но официальный пресс-релиз Firaxis появился лишь на днях.

Работа над римейком Pirates! идет полным ходом. Из плохого: время действия игры ограничивается XVII веком. Из хорошего: все фичи, что были заявлены неофициально, остались в неприкосновенности. Трехмерный движок, дальнейшее развитие ролевой составляющей и больший простор для тактической мысли.

Да, еще теперь можно точно сказать, что игру планируют завершить к следующему Рождеству. - А.Р.

Superhero – это звучит гордо!

Marvel Enterprises планирует покорить игровую индустрию



Ну, этому-то уже как-то удавалось проползти на экраны мониторов...

Руководство знаменитого производителя комиксов и детских игрушек Marvel Enterprises приняло решение создать в недрах компании специальное игровое подразделение, основной обязанностью которого станет продажа компаниям лицензий, предоставляющих разработчикам компьютерных и видеоигр право использовать в своих творениях знаменитых персонажей семейства Marvel. Новоиспеченное подразделение возглавит Эймс Киршен, который параллельно будет следить за сотрудничеством компании с Warner Bros. и DC Comics. Сейчас компания тесно связана контрактами с издательствами Activision, Encore, Vivendi Universal Games и THQ, чьи девелоперские студии в свою очередь трудятся над проектами Spider Man II Movie, The Punisher, Fantastic Four, Iron Man, The Hulk 2 и Marvel Universe. Напоследок комментарии от вице-президента Marvel Enterprises Гая Карио: "Многомиллиардная игровая индустрия продолжает приносить баснословные прибыли, которые Marvel не имеет право просто так упускать. Мы пригласили Эймса Киршена для того, чтобы он взял на себя все обязанности по созданию классных и креативных игр по мотивам комиксов, в которых участвуют наши знаменитые персонажи". – В.Ч.

Havok 2 и новая Матрица



Студия Shiny Entertainment приобрела у компании Havok последнее поколение ее физического движка для пока что не анонсированной игры. Если вспомнить, что Дейв Пери еще год назад трудился над Enter the Matrix и собирался ваять продолжение, то получается, что Havok 2 послужит на благо матричных дел. – В.Ч.

Что раньше: релиз или developer's kit?

Если верить сообщениям сайта Halflife2.net, то в скором времени сотрудники Valve Software выпустят в свет developer's kit (набор инструментов для разработчиков) к долгожданному шутеру от первого лица Half-Life 2. По уже сложившейся с годами традиции, релиз игры всегда предшествует выходу инструментария. Следовательно... (все мы догадались, но, чтобы не спугнуть удачу, будем об этом молчать, как партизаны). – В.Ч.

Порули аэродромом

AEROSOFT ATC simulator 2

Представители компании Aerosoft объявили о начале работ над симулятором контроля воздушного движения ATC Simulator 2. В этой игре вы должны вжиться в роль руководителя диспетчерской службы крупного аэродрома, под чьим неусыпным контролем находятся 120 диспетчерских обзорных радиолокационных служб, служба захода на посадку и управления вылетами. Релиз намечен на первый квартал 2004 года. – В.Ч.

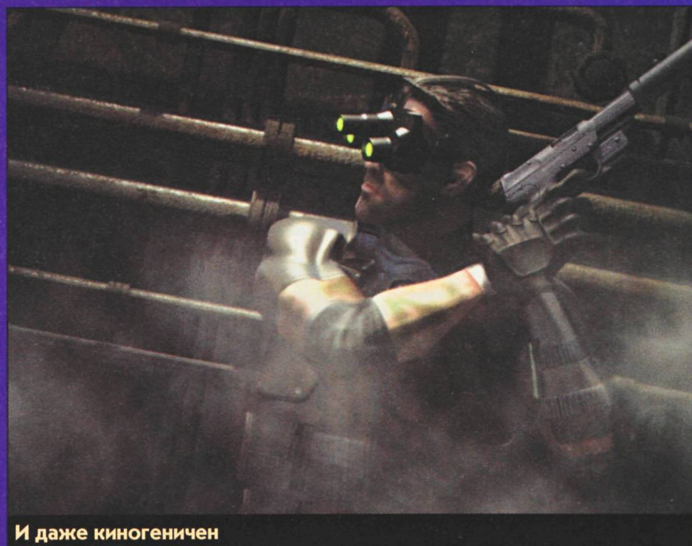
Не хуже полнометражного фильма

Pandora Tomorrow предстанет перед судом независимых кинокритиков

Издательство Ubisoft Entertainment намерено продемонстрировать посетителям фестиваля независимого кино Sundance Film Festival подборку видероликов из steal-action Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Зрители смогу лицезреть только Xbox-версию игры, так как одним из спонсоров фестиваля выступает корпорация Microsoft. Разумеется, не обошлось без комментариев со стороны руководства Ubisoft. Вице-президент по маркетингу Тони Ки сказал следующее: "Игры и фильмы фактически преследуют одну и ту же цель – приносить удовольствие публике. Неважно, разговариваем мы о картине или продукте игровой индустрии – в итоге все сводится к тому, что зрители или игроки получают огромное количество сильных эмоций, таких, как напряжение, страх, эйфория или разочарование. Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow со своим увлекательным сюжетом, отличной графикой и невероятными экшен-сценами является идеальным примером эволюции современных игр". – В.Ч.

Определенно фотогеничен





И даже киногеничен

ПОВЕСТЬ О ТОМ, КАК ПОССОРИЛИСЬ...

Маленький остров...



Выше знамя борьбы! (Герб Республики Гаити)

Итак, завершен очередной этап противостояния "Take 2 и Rockstar против народа Гаити". Началось это дело, если вы не помните, с небольшой демонстрации перед нью-йоркской мэрией, скромного иска в 15 тысяч долларов и требования вырезать из последующих тиражей игры GTA: Vice City "неполиткорректные" реплики. Затем, с подачи скандально известного адвоката Томсона, сумма иска выросла на пару порядков, а процесс приобрел характер внеочередного "крестового похода" против насилия в играх.

Создатели игры по-прежнему отрицают финансовые претензии, но уже согласились вырезать все "сомнительные" реплики из новых тиражей игры. Однако же, вошедшие в раж гаитянские правозащитники собрались требовать полного запрета Vice City на территории США.

Продолжение последовало незамедлительно... - А.Р.

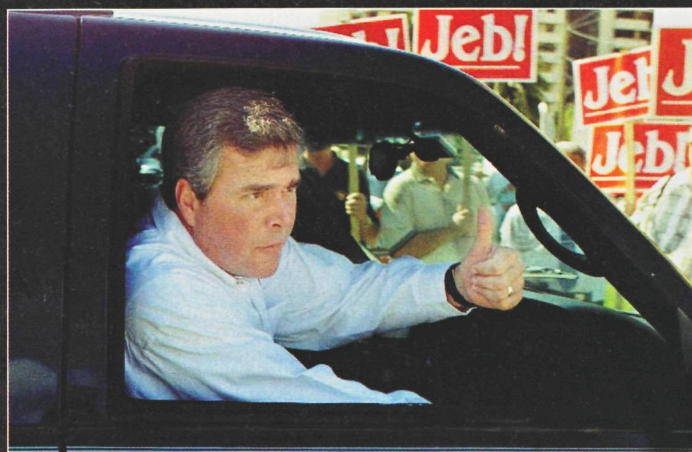


Мэрия Нью-Йорка. От подножия этого здания и начался "крестовый поход" обиженных гаитянцев

Зеленый стремный аллигатор

Брат президента США – первый среди игровых цензоров

На волне, поднятой Джеком Томсоном сотоварищи, власти штата Флорида намереваются принять закон, предусматривающий штраф в $250 за продажу игр, в которых геймеру предлагается "убивать существ, принадлежащих к человеческому роду" несовершеннолетним без согласия родителей. Поскольку подобный закон графства Сент-Луи (штат Миссури, ближайший сосед Флориды) уже был отменен федеральным судом, решено было сначала провести эксперимент в муниципальном масштабе. Законопроект уже проходит второе чтение в городском собрании Майами. За его принятие активно агитируют губернатор штата Джеб Буш и ассоциация кубиноамериканцев (кубинская диаспора сильнейшая во Флориде).



Джеб Буш правил не нарушает, и даже вообще за руль не садится

Также сторонники игровой цензуры находят поддержку в лице генерального прокурора США Джона Эшкрофта.

Не станем отрицать, что подобный закон может принести положительные плоды, но все же заметим, что американцы пытаются лечить симптомы, вместо того, чтобы стараться выявить глубинные причины, порождающие всплески насилия в подростковой среде. – А.Р.

Dura lex?

Пара игровых законов для Калифорнии

Не слишком отстает от флоридцев и Западное побережье. Леланд Йи, представитель демократической партии в государственной ассамблее, сообщил о том, что им подготовлено два закона, касающихся компьютерных игр. Первый из них распространяет понятие "Вредно для детей" на видеоигры, содержащие сцены насилия, в ходе которых игрок может нанести повреждения персонажам-людям "особо мерзким, зверским или жестоким образом". Согласно второму закону, игры с ESRB-рейтингом "Mature" (не предназначены для продажи лицам моложе 17 лет) должны выставлять-

Леланд Йи



ся на полки магазинов отдельно от остальных и выше уровня глаз подростков. В магазинах на видном месте должна присутствовать информация, разъясняющая систему рейтингов ESRB.

Торговая ассоциация продавцов видеоигр IEMA сообщила, что ею вводится общенациональная система контроля возраста покупателей, приобретающих игры с рейтингом "Mature" и выше.

Ранее законы аналогичной направленности не были приняты в таких штатах как Индианаполис, Миссури и Вашингтон. Кстати, профессия Леланда Йи - детский психолог. - HWNN

Смерти вопреки?

Новая GTA уже в разработке

Trademark Electronic Search System(Tess)

Start List At: OR Jump to record: 7 Records(s) found

(Grand Theft Auto)[COMB] Refine Search

Current Search: S1: (Grand Theft Auto)[COMB] docs: 7 occ: 46

	Serial Number	Reg. Number	Word Mark	Check Status	Live/Dead
1	78343980		GRAND THEFT AUTO: TOKYO	TARR	LIVE
2	78342318		GRAND THEFT AUTO: BOGOTA	TARR	LIVE
3	78342305		GRAND THEFT AUTO: SIN CITY	TARR	LIVE
4	78342291		GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	TARR	LIVE
5	76468229		GRAND THEFT AUTO VICE CITY	TARR	LIVE
6	76468228	2755932	GRAND THEFT AUTO III	TARR	LIVE
7	75166185	2148765	GRAND THEFT AUTO	TARR	LIVE

Не взирая на громкие судебные процессы и политическое лоббирование законов об игровой цензуре, в самом начале января британский онлайн-магазин Amazon.co.uk начал принимать заказы на проект под названием Grand Theft Auto: Sin City. Никакой информации, естественно, не было, если не считать, что в графе платформа значилась PlayStation 2, а дата выхода игры - 5 ноября этого года.

Под занавес месяца компания RockStar подтвердила, что очередная серия GTA будет носить название GTA: San Andreas. Также компания "застолбила" в качестве официальных торговых марок названия еще двух тайтлов - GTA: Tokyo и GTA: Bogota. Ранее прописанное на сайте-магазине Amazon.com название GTA IV: Sin City сменилось на нейтральное Grand Theft Auto - Next Episode. В общем, нас ждет целая трилогия GTA текущего поколения, действие которых происходит не только в США, но и за их пределами. И только потом можно ожидать разработку нового движка.

На всякий случай мы проверили, какие GTA-тайтлы зарегистрированы на текущий момент. Что ж, Sin City среди них тоже присутствует. Вот только выстрелит ли? – HWNN, А.И.

Возвращение Крокетта

Или Vice City наоборот



Ну, уж раз пошел разговор о Флориде и компьютерных играх... Издательская контора Davilex Games, доселе известная такими посредственными проектами в мире виртуальных автогонок, как London Racer, Paris-Marseille Racing и Knight Rider, объявила о работе над игрой со звучным названием Miami Vice.

События игры базируются на популярном в 80-е годы в США одноименном сериале, в котором бравые полицейские Сонни Крокетт и Ричард Таббс боролись в живописных и не очень уголках Майами с наркокартелем злобного Кальдерона. С видом от третьего лица нам предстоит заняться работой киношных детективов. Основной их деятельностью, как несложно догадаться, является погоня на машине со стрельбой, погоня на своих двоих со стрельбой и, изредка, stealth-миссии. В перерывах между этими занятиями нам дадут свободно поколесить по городу. Ничего не напоминает? - А.И.

This Domain name is registered to a Domain-It! client.



LIVE! »»» Domain Name Lookup a Domain

CLICK HERE FOR A FREE HOSTING DEMO

Another Fast and Accurate Domain name registration by Domain-It!

Сайта игры пока что нет

Что год грядущий нам готовит?

Британские финансисты о мрачном будущем европейских девелоперов



В недавно опубликованном обзоре перспектив развития индустрии электронных развлечений специалисты из лондонского издания Financial Times пришли к неутешительному выводу относительно европейского рынка РС-игр. Согласно этому отчету все больше и больше независимых европейских команд разработчиков объявляют о своем банкротстве. Если в 2001 году их было всего восемь, то в 2002 году цифра возросла до четырнадцати, а минувший год ознаменовал закрытием сразу двадцати трех контор. То есть наблюдается почти что арифметическая прогрессия, что может говорить только в пользу мрачных прогнозов.

Низкие уровни продаж РС-игр в только что прошедший рождественский сезон могут пагубно сказаться на деятельности и куда более устойчивых компаний. Уже сейчас подает первые признаки нестабильности Empire Interactive. И если пока речь лишь идет о планомерном переносе релизов, то в будущем может произойти и куда более неприятные события. - А.И.

Тихо...

Так умирает "Легенда"



Создатель Wheel of Time, Unreal II: The Awakening и Unreal II XMP, студия Legend Entertainment расформирована. Инициатором неожиданного роспуска команды стала компания Atari, владелец студии.

Стоит отметить, что со стороны эта история кажется немного сюрреалистичной. Legend, конечно, не являлась "столпом индустрии", однако всегда славилась отличным качеством своих игр, а после выхода в свет вызвавшего интерес у играющей публики мультиплеерного адд-она к Unreal II она заметно упрочила свою репутацию. Так, по крайней мере, казалось.

И вот неожиданно сплоченная команда оказывается расформированной, а от Atari так и не последовало никаких комментариев по этому поводу. - А.Р.

Альтернативное мнение

Равнение на английских геймеров

В пику аналитикам FT. Ассоциация разработчиков развлекательного программного обеспечения (сокращенно ELSPA) поделилась итогами изучения рекордной динамики роста английской игровой индустрии. Общий объем продаж игр перевалил за 1,26 млрд. фунтов стерлингов, что на семь процентов превысило прошлогодние результаты. Причем замечено, что продажи игр на территории Великобритании из года в год неустанно растут вот уже 20 лет. По заявлениям аналитиков ELSPA, более надежного и динамично развивающегося рынка не найти на всем белом свете. – В.Ч.

47№3

Теперь с воспоминаниями

Разработчики из IO Interactive поделились с общественностью информацией о третьей части похождений наемного убийцы известного как Хитмен (он же 47, он же Тобайас Рипер). Действие Hitman: Contracts происходит через несколько лет после Hitman 2. Сюжетная история по времени покажет нам чуть меньше часа из жизни С.О. Рокседьмого, большая же часть игры будет происходить в воспоминаниях Хитмена.



"Где хочешь, - говорит, - Найду, и горло перережу..."

По словам разработчиков, миссий для игры запланировано немного, но они должны быть достаточно большими, чтобы надолго усадить игроков перед мониторами. Знаменитая нелинейность карт, возможность выполнить одно и то же задание несколькими способами, разумеется, останется. Если проводить параллели с прошлыми играми серии, то разработчики больше сравнивают Hitman: Contracts с первой, более умной и сложной, частью.

Графический движок после FreedomFigthers еще раз подлатали, привинтили новые эффекты и сейчас он вполне должен соответствовать веяниям моды. Предварительная дата релиза намечена уже на эту весну. - К.П.

КТО БУДЕТ РАЗДАВАТЬ СЛОНОВ?

На вересковом поле...

Шотландцам так понравился прошедший в 2003 году в Эдинбурге международный фестиваль компьютерных игр (International Games Festival), что они уже сейчас спешат объявить, что и в этом августе они ждут в гости всех желающих принять участие в выставке. Председатель комитета по организации IGF2004 Грег Ингэм поделился своими планами по расширению программы фестиваля. Дополнительный день будет отведен для проведения семинаров, в ходе выставки будут организованы персональные стенды наиболее заметных личностей из числа принимающих участие девелоперов, да и сама экспозиция выставки в помещении Национального музея Шотландии займет новые площади.

Радужные планы устроителей IGF2004 пока никак не подтверждены списком возможных участников, но будем надеяться, что гордым сынам Шотландии удастся-таки устроить первоклассное шоу. – А.Р.

Под этой крышей и пройдет IGF2004



Лица GDC2004

Солидное собрание солидных людей



Афиша предыдущей GDC

Зато грядущая Game Developer's Conference уже может похвастаться несколькими громкими именами. И если Джон Кармак и Дэйв Перри в особых представлениях не нуждаются, то о семинарах, которые собираются проводить Джон Гаэта и Фил Типпет, стоит упомянуть подробней.

Оба они собираются проводить дискуссии на тему "изобразительное искусство в современной массовой культуре", и дисскуссии эти обещают стать гвоздем программы, ибо на счету Типпета работа над спецэффектами классической трилогии "Звездных Войн", "Парка Юрского периода", "Звездного десанта", и, как результат, два "Оскара". Гаэта же отвечал за спецэффекты великой и ужасной "Матрицы", и его команда также не осталась обделенной золотым истуканом.

Джон Гаэта — человек и bullet-time



Не меньший интерес будет наверняка представлять и выступление Нила Янга, одного из боссов EA Games. Он расскажет о процессе создания The Return of the King, пожалуй, самой кинематографичной игры последнего времени. – А.Р.

BLOODY WATERS: TERROR FROM THE DEEP

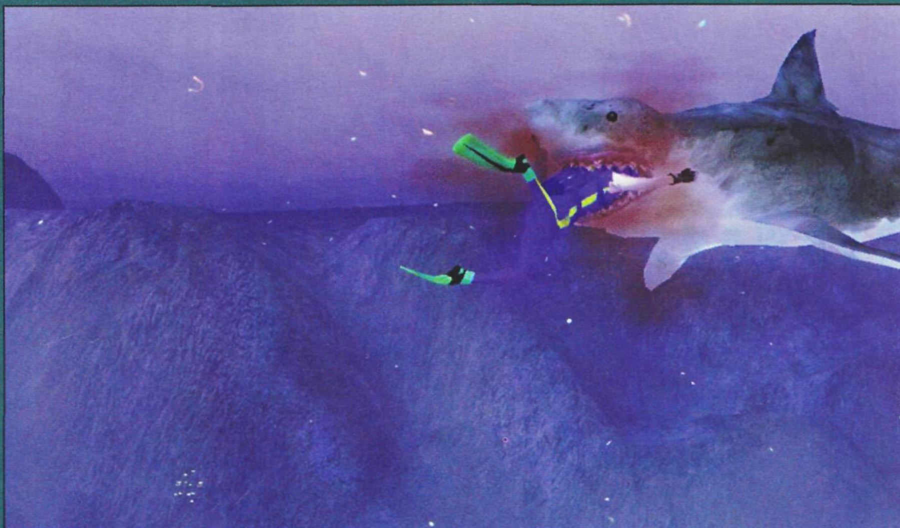
Владимир ЧАПЛЫГИН, Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО, и.е.о.а.і.

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Pineapple Interactive** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **pineapple-interactive.com**

Впервые за многолетнюю историю развития компьютерных игр мы становимся свидетелями того, как в недрах молодой команды Pineapple Interactive зреет один из самых необычных проектов - симулятор акулы-убийцы. Bloody Waters чем-то похож на Postal 2, ибо и там и там во главу угла поставлено неприкрытое и ничем немотивированное насилие. Только на этот раз городские декорации, стрелковое оружие в руках и вид от первого лица сменились на океанские глубины, ряды острых зубов и динамическое расположение камеры.

Впрочем, какой-никакой, а сюжет все-таки имеется. Вы играете за порядком озлобленную на этот мир акулу-мутанта. Дело в том, что рыбка долгое время находилась под присмотром безумных ученых в одной из подводных лабораторий. Под воздействием вводимых препаратов подопытный образец значительно прибавил в размерах и в весе, а также люто возненавидел человечество вообще и своих создателей в частности. Со стороны завязка игры напоминает сценарий художественного фильма "Глубокое синее море". Только там акула, во что бы то ни стало, пыталась выбраться наружу, а вам предстоит все сделать с точностью до наоборот.

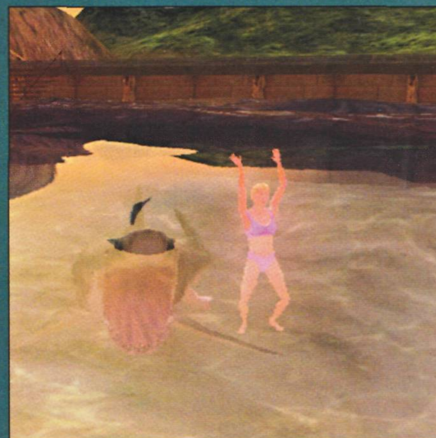


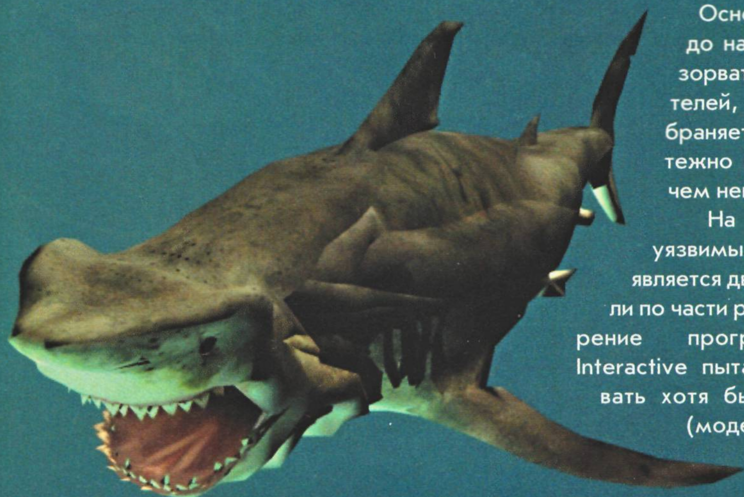


Но что делать, если зубная щетка вам недоступна?



Кажется, секунду назад это была моторная лодка





Основная цель - добраться до научного комплекса и разорвать на куски своих создателей, при этом по пути не возбраняется пожирать так безмятежно резвящихся в воде ни в чем неповинных людишек.

На данный момент самым уязвимым местом Bloody Waters является движок American Wolf. Если по части реалистичной физики творение программистов Pineapple Interactive пытается продемонстрировать хотя бы какие-то достижения (модель каждой жертвы условно разделена на части, которые можно смело отрывать от виртуального тела), то в области графики ничего путного не видать. Впрочем, до намеченного релиза у программистов предостаточно времени, чтобы они смогли исправить графические огрехи, кои в нынешней альфа-версии игры буквально прут из всех щелей. Так что в надежде на лучшее пока что будем ссылаться на то, что сотрудники Pineapple Interactive находятся на раннем этапе разработки. *- В.Ч.*



KILL.SWITCH

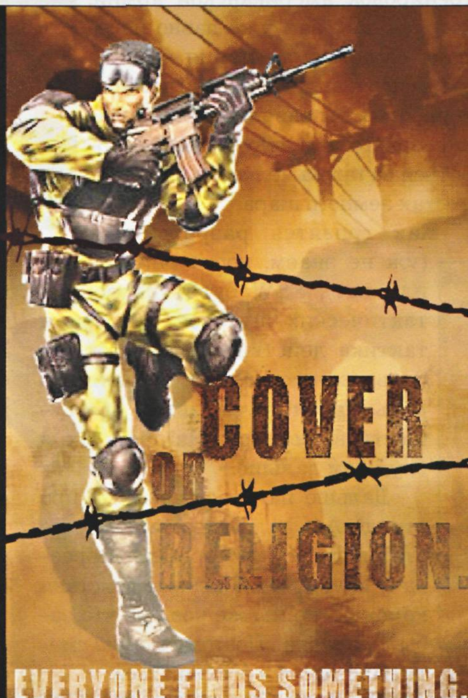
★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Namco** ★ Разработчик **Namco** ★ Дата выхода **Первая половина 2004** ★ Сайт **www.killswitch.com**

Наш туристический агент с многолетним стажем проведения специальных операций приглашает посетить наиболее запоминающиеся места на Земле. Ближний Восток, Северная Корея - все, что угодно вашей душе. Единственное условие - научиться хорошо стрелять и пользоваться разными гаджетами военного ведомства. И еще один момент - агент не помнит ничего о своем прошлом. Вы ему поможете?

Шутер от третьего лица - жанр довольно распространенный, и поэтому удивить народ становится все труднее. Искренне хочется надеяться, что у этих ребят получится. Разработчиками заявлено буквально следующее - в течение восемнадцати миссий вы сможете использовать для их прохождения любые предметы, стрелять "вслепую", то есть, не высовываясь из-за угла или из-под окна, ввести рукопашный бой с широким диапазоном движений, а также использовать множество видов специального вооружения. Все это звучало бы банально, если бы не подтверждалось очень короткими, буквально пятисекундными роликами, доступными на сайте разработчика. На них четко видно, что может вытворять наш солдат. Выглядит эффектно, ничего не скажешь. Но особенно хочется отметить мелькнувшие кадры, на которых вражеские солдаты изящными нырками с переворотом уходят от готовой разорваться гранаты. На консолях игра уже вышла, за портирование на нашу платформу ответственна Bitmap Brothers. - *Д.П.*



In a world on the brink
of global conflict,
you find yourself back
on the front lines of battle.
Only this time,
you're not here
to prevent a war...
You're here to start one.



ON THIS BATTLEFIELD. EVERYONE FINDS SOMETHING.



PROJECT FREEDOM

★ Жанр **Космический симулятор** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **City Interactive** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.city-interactive.com**



Космос сузился до рамок Солнечной системы. Ну и правильно, чего лезть, куда ни попадя, если вокруг Солнца еще не научились нормально летать. Надеемся, что новый проект City Interactive окажет неистощимому на выдумки человечеству полезную услугу. Если вы помните, то эти польские девелоперы в свое время выпустили некую космическую стратегию под названием Project Earth. Очередной проект является логическим продолжением той игры и построен, собственно, на том же движке, только теперь это жесткий космический экшен для настоящих звездных волков.

Сюжет прост до ужаса. Двадцать первый век, вторая Холодная война, два политических лагеря, тесная Земля и весьма богатые планеты Солнечной системы. И все это весьма хорошо охраняется боевыми космическими кораблями и станциями. В твоих силах создать перевес в этой, может быть, последней битве. К твоим услугам супербыстрый истребитель последнего поколения и целая куча врагов, готовых испепелить тебя в любой момент. Причем все военные действия будут вестись не только в космосе, но и на поверхности планет, так что есть шанс увидеть, как выглядит Марс с высоты в пару километров.

Обещан насыщенный сюжет с целой кучей разветвленных миссий, а ценители жанра смогут найти знакомые детали из хорошо известных космических саг. Помимо ведения боевых действий, игрок сможет разрабатывать новые модели вооружения. И все это вместе будет сдобрено хорошей долей юмора и отличными спецэффектами. Есть еще одна вещь, которая поневоле вызывает интерес. Это тренировочные миссии в местной виртуальной реальности. Если наложить на нее игровую виртуальность, то может получиться еще тот компот, но, тем не менее, звучит интригующе. Остается дождаться релиза, который будет неизвестно когда. Конечно, эта игра не из тех, что ждут релиза годами, поэтому надеемся, что этот момент наступит скоро. - *Д.П.*

FULL SPECTRUM WARRIOR

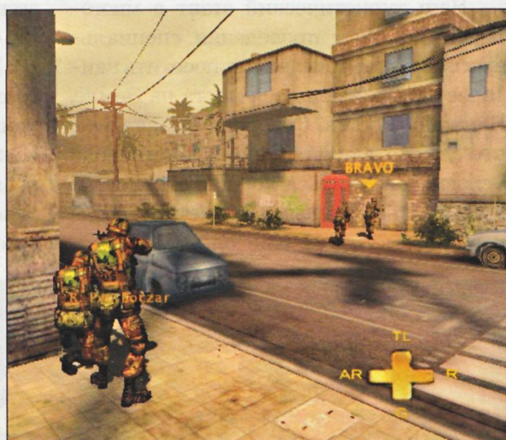
★ Жанр **Тактический FPS** ★ Издатель **THQ** ★ Разработчик **Pandemic Studios** ★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.fullspectrumwarrior.com**

Человечество живет, развивается, уничтожает окружающую природу и запускает в космос тонны железного мусора. Через несколько миллионов лет оно погибнет - Солнце то ли взорвется, то ли погаснет. Но и тогда, как и сейчас, как и тысячу лет назад, как и все десять тысяч лет назад, человечество, особенно молодая его часть, будет играть в войну.

Играть в войну можно по-разному. Можно - в "наших и немцев", как это делали мы в своем безоблачном детстве, будучи вооруженным замечательным деревянным арсеналом и настоящими гранатами, на которые была потрачена не одна упаковка спичечных коробков. А можно - на экране компьютера, как это вполне можно делать сейчас.


Они думают, что за этими кустиками могут спрятаться две такие туши...

Война на экране компьютеров практически по всем параметрам *приближается вплотную* к реальной - Full Spectrum Warrior от THQ и Pandemic грозится всерьез доказать нам это. Сказка, рассказываемая опытными PR'ами издателя заключается в следующем: изначально игра была разработана для тренировок американской армии, которая, как нам уже давно известно, самая-самая армия в мире; затем игру, видимо, все же немного доработав, отправили на растерзание любителям виртуально побороться за права человека в разных местах земного шара.



Боевые действия в окружении граффити сильно действуют на нервы

Как грозятся разработчики (уж не знаем, носят они погоны, или нет), FSW будет первой из тактических шутеров, в котором тактика действительно будет играть важную, если не важнейшую роль. Тактично забываем про существование серии Rainbow Six, и слушаем дальше.

Дальше нам рассказывают про отряды Альфа и Браво, тактическое планирование, своевременную раздачу команд и слаженные действия команды, но мы же кое про что забыли, правда? Поэтому можно смело радоваться и восхищаться.

А теперь мы перейдем к самой печальной части нашего повествования. Те же PR-сказочники гордо заявляют: самая продвинутая и технически совершенная графика среди тактических шутеров будет именно в FSW. Мы не будем им верить, у нас есть скриншоты. Которые, почему-то, показывают нам подозрительно угловатую, размазанную и бедную деталями картинку. Вряд ли к релизу движок игры станет резко лучше, красивее и умнее. Ну и еще motion-capture, который снимали с натурального бравого сержанта американской армии.

В общем, как-то несерьезно все это выглядит. Конечно, многие купятся на слова "real U.S. Army training sim", но слабо верится, что за ними действительно стоит что-то, способное привнести новое в жанр. - *u.e.o.a.i.*

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

★ Жанр **Stealth Action/RPG** ★ Издатель **Dreamcatcher** ★ Разработчик **Wide Games** ★ Дата выхода **Весна 2004** ★ Сайт **dreamcatchergames.com**



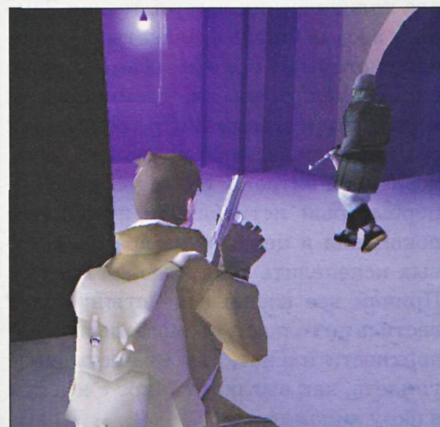
Разработчики из Wide Games обожают рассуждать на тему, а что бы произошло, если бы во время Второй мировой войны с героем случилось следующее... Сначала они создали игру Prisoner of War, которая предоставила нам неоднократный шанс убежать из фашистского плена в пампасы. Сейчас же на очереди проект, где вы окажетесь не в роли заключенного концлагеря, а в шкуре сбитого над вражеской территорией пилота американского Билла Фостера. Вам предстоит тайком пробираться через Германию в сторону оккупированной Франции, причем на это нелегкое дело вы будете вынуждены потратить не один месяц. Так смену 1943 года 1944-м вы встретите по соседству с отмечающими праздник фашистами, и лишь только в этот день дозволено уделить своей скрытности чуть меньше внимания, чем обычно. В остальные дни придется быть начеку, ибо мало того, что вокруг шатаются разношерстные представители регулярной армии и сочувствующее режиму мирное население, так еще и по вашему следу отправлен поисковый отряд во главе с матерым капитаном Люфтваффе Киллингером.

Игра разделена на семь огромных частей, за время прохождения которых вы посетите немецкие и французские города, деревни, непроходимые леса, железнодорожную станцию и даже военную базу.

Разработчики относят свое детище сразу к трем поджанрам. Так, 50 процентов игрового времени отведено скрытному прохождению с минимальным количеством схваток, 25 процентов за собой застолбил махровый action, наконец, оставшиеся 25 отведены RPG-элементам.

В Pilot Down вашими врагами станут не только вражеские патрули, бдительные мирные граждане, но и такие немаловажные вещи, как голод и холод. Если вы не найдете себе мало-мальски пригодную для ночлега конуру или же не набьете свой желудок чем-нибудь съедобным, то, естественно, у вас убавится энное количество драгоценного здоровья. И так будет повторяться из раза в раз. Именно на этом факторе и строится сценарий игры. Так бы шли вы в заданном направлении, никуда не сворачивая - и никаких проблем. А тут, в поисках еды и крова, придется плутать по окрестным деревушкам, следовательно, тем самым находить на свою исхудавшую пятую точку новую порцию опасных для жизни приключений.

За искусственный интеллект противников отвечает знакомый нам по Prisoner of War движок Atlas. Напомним, что в нем основной упор делается на четкое командное взаимодействие и правдоподобное поведение. Например, простые солдаты настолько зависят от офицера, что в случае его смерти способны удариться в панику. - *В.Ч.*



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Снова в деле

Владимир ЧАПЛЫГИН

Я пойду первым
"Знаменитые последние слова"

★ Жанр **Combat Simulation** ★ Издатель **Ubi Soft Entertainment** ★ Разработчик **Ubi Soft Milan** ★ Дата выхода **I квартал 2004 года**
★ Сайт **www.ubi.com**

Они не привыкли действовать в одиночку, но при этом никогда не побеждают числом, а всегда одолевают своих врагов отточенным до кристального блеска умением. Они - детали одного большого и надежного механизма; это смертоносная и слаженная интернациональная команда оперативников антитеррористической организации "Радуга". С сентября 1998 года Джон Кларк и компания неутомимо искореняют рассадники международной преступности по всему земному шару. Десять месяцев назад в Tom Clancy`s Rainbow Six 3 на орехи досталось набирающим силу неофашистам. Кто следующий?

И вечный бой, покой нам только снится

В первом адд-оне к лучшему комбатсиму 2003 года роль главных негодяев отведена, по сути, разношерстной шантрапе. Но дело в том, что всех их под своим крылом объединил знакомый вам по третьей части Альваро Гутиеррес. Оказывается, для столь знатного экстремиста тюремные решетки не помеха, и он лихо отдает приказы оставшимся на свободе сподвижникам.

Постепенно неофашисты обретают былую мощь и вновь готовы серьезно угрожать жизни ничего не подозревающего мирного населения химическим оружием под кодовым названием Athena Sword. А это значит, что отпуск для "Радуги" закончился и вместо него начинается новый виток противостояния добра со злом.

Спортивное ориентирование на местности

Основное отличие грядущего аддона от оригинальной игры - дизайн уровней. Программисты из Ubi Soft Milan, в отличие от своих предшественников из монреальского отделения Ubi Soft Entertainment, решили положить в основу всех локаций реально существующие природные ландшафты и сооружения. Это значит, что разнообразные архитектурные стили и уникальные фоны нам гарантированы.

После прохождения с огнем и мечом карт, предназначенных для одиночной игры, вы сможете смело отправляться на изучение их прототипов. Разработчики гарантируют: после детального знакомства с Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Athena Sword, попав в эти же места в реальной жизни, вы не заблудитесь. Впрочем, кое-куда отправляться с визитом и не особо-то хочется. Например, на химическую фабрику или же в тропические джунгли. А вот без оружия в руках побродить по окрестностям расположившегося на окраине Милана средневекового замка или же по узким итальянским переулкам - это всегда пожалуйста. Помимо Апеннин, предстоит посетить Грецию, Хорватию и Монако.

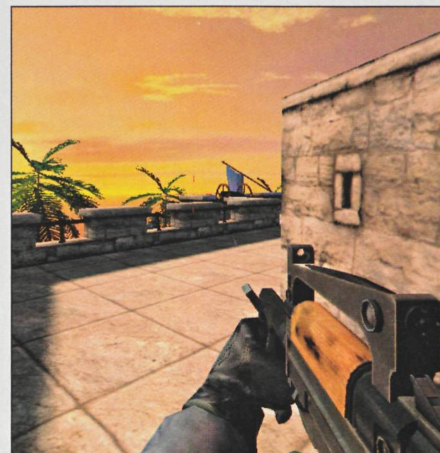
Кроме свежих локаций, преданных фанатов ждет реинкарнация трех самых удачных карт, созданных в те далекие времена, когда сериалом Rainbow Six заправляла компания Red Storm Entertainment. Первой в данном ретроспективном списке значится Embassy (знаменитая локация Steel Wind из Rainbow Six, 1998 год). Далее следует Siberian Base (Sargasso Fade из Rainbow Six: Rogue Spear, 1999 год). Наконец, Subway (Virgin Moon, адд-он Urban Operations к Rainbow Six: Rogue Spear, 2000 год). Геймеры со стажем будут чувствовать себя как рыба в воде, ибо, помимо современной графики (как и в Raven Shield, за качественную картинку отвечает движок Unreal Warfare, а за правдоподобную физику - новое поколение технологии Karma) и усовершенствованного искусственного интеллекта противников, все остальное на этих трех уровнях останется на своих былых местах.

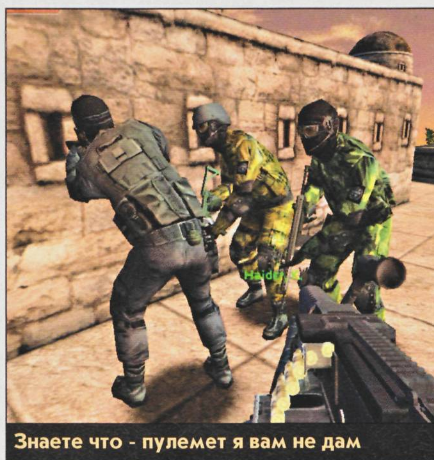
Ирония судьбы

Любители сетевых и интернет-сражений с выходом Athena Sword получат в свое распоряжение четыре новых режима и восемь свежих карт. Особого внимания заслуживает развлечение под названием Kamikaze. Игра случайно намертво привязывает к одному из членов вашей команды бомбу с часовым механизмом. Для того, что ее деактивировать, необходим специальный инструмент, который спрятан на базе противника. От первой команды требуется помочь своему товарищу не разлететься на кусочки, а от второй - не допустить воровства или же заблаговременно до взрыва прикончить носителя взрывчатки.

Еще разработчики обещают основательно потрудиться над совершенствованием звука, улучшением стальных мозгов как противников, так и напарников и, конечно же, сделать игровой процесс еще более реалистичным.

Н




Знаете что - пулемет я вам не дам




Зачистка такого огромного замка займет достаточно много времени

NITRO FAMILY

Моя семья

Мистер Ки-Йонг Кэнг, менеджер проекта Nitro Family, рассказывает о сермяжной доле корейского девелопера и немного о Викторе Цое

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Delphieye** ★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.nitrofamily.com**

Жил да был самый-самый крутой чувак на земле. Звали Виктором. И женился он на самой-самой прекрасной девушке. По имени Мария. Родился у них самый-самый умненький в мире ребенок. Но только чем-то не приглянулась эта семейка самому-самому злодею. Взял он ребеночка да и похитил. И отправился самый крутой чувак в мире сынульку выручать. Схватил в одну руку шотган, в другую - ракетную установку... Однако молодую жену почему-то дома оставлять не хотелось. Взял и посадил ее к себе на плечи (а что ему - он же самый крутой чувак в мире!) и побежал...

Корейская студия Delphieye делает шутер Nitro Family на уже достаточно стареньком движке Serious Sam. Но в данном случае графическая составляющая является не главной. Разработчики в первую очередь делают ставку на драйв, на то, чтобы от их игры было невозможно оторваться, не уничтожив тысячу-две монстров.

Другими словами, Nitro Family - отличный пример того, как новый взгляд и творческий подход к уже избитой теме может спасти игру с не слишком большим бюджетом. Вот мы и связались... Связались с командой разработчиков, чтобы спросить, как же они дошли до такой жизни - делать в Корее шутеры, а не MMORPG.

Навигатор Игрового Мира: **Здравствуйте, расскажите немного о себе, сколько сотрудников в вашей команде, чем вы занимались до этого, как собрались вместе и почему решили делать first person shooter?**

Ки-Йонг Кэнг (Ki-Jong Kang): Мы создали нашу студию в мае 2000 года в Сеуле и, в принципе, вполне уверены, что мы - лучшие разработчики в Корее! У нас есть приличный опыт в создании FPS, ролевых игр и головоломок. Что до создания шутера от первого лица, то мы как-то все в едином порыве стремились его сделать. Хотелось чего-то особенного, с необычным геймплеем; что-то напоминающее классические аркадные стрелялки 80-х.

НИМ: **Когда мы ознакомились с предысторией Nitro Family, то вынуждены были признать, что ничего подобного еще не читали. Вы собрали все штампы жанра 3D-action и дружно над ними посмеялись. Скажите, что принимал сценарист (галлюциногены? сильнодействующие лекарства?), когда писал историю Nitro Family?**

КЙК: Да мы на самом деле просто не любим всякие там сложности и серьезные штуки. Мы просто хотим сделать простую и легкую стрелялку для всех. Вот и все.

И, кстати, хотя мы и не пользуемся большим успехом у дам, это вовсе не потому, что мы принимаем наркотики. Мы (включая сценариста) вместо этого употребляем алкоголь. Называется "соджу", корейская народная водка. Штука сильная: иной раз замаешься рвоту с ботинок счищать, а то и вовсе их выкидывать приходится.

НИМ: **В вашей игре есть все, что имеет смысл для настоящего мужчины: красивая женщина, крепкая се-**




Чтобы все убрать после Виктора, потребуется армия уборщиц с ведрам и тряпками



Мария управляет катером, а в руке Виктора - АК-82, интересная модель Калашникова





"Гляди, - говорила, наверное, мама этой тетеньки, - где-нибудь свою голову посеешь"



мья, много блестящего оружия, необоснованное насилие (пожалуй, не хватает только машин и пива)... Как вы пришли к такому идеальному рецепту компьютерной игры?

КЙК: Современные тачки и пиво - это интересно (водка, кстати, это тоже интересно). Однако трудно совместить столько компонентов, хотя мы, разработчики, не особо-то и напрягались. Мы просто придумали систему, обеспечивающую разнообразный и интересный геймплей, а женщины и пушки как-то сами добавились.

***НИМ:* Не могли бы вы добавить в игру пару хороших тачек и пиво?**

КЙК: Идея неплоха! Мы ее обмозгуем.

***НИМ:* Консультировали ли вас при разработке игры сотрудники Croteam - создатели Serious Sam Engine?**

КЙК: Конечно! Croteam оказали нам огромную помощь в применении их Serious Engine. Мы бы хотели воспользоваться случаем и поблагодарить их за сотрудничество!

***НИМ:* Имена героев (Виктор, Мария Чопски) очень распространены в славянских странах. Это простое совпадение?**

КЙК: Когда мы прикидывали, какими будут главными герои, мы решили: мужик будет большим и сильным, а женщина - сексуальной. Потом придумали, что Виктор родом будет из Восточной Европы (у нас в Корее люди из Восточной Европы ассоциируются с чем-то большим и мощным). Вот так мы и назвали его "Виктор Чопский", потому что нам кажется, что примерно такое имя может встретится где-то в Восточной Европе. Чопски - от английского to chop, "рубить". Ну а Виктор - это потому, что так звали корейско-русского рокера Виктора Цоя.

***НИМ:* Расскажите нам немного о компьютерных играх в Корее, мы знаем, что у вас очень популярны MMORPG и игры от Blizzard.**

КЙК: Да, MMORPG в Корее очень популярны. Мы сейчас тоже разрабатываем онлайновый мир; игра будет называться Helikia 2. А StarCraft вообще одна из самых популярных игр в Корее, мы в нее часто по сетке рубились.

По сравнению с такой бешеной популярностью MMO, к шутерам у нас относятся довольно прохладно. Похоже, что action-FPS и вовсе разрабатываем только мы.

***НИМ:* На одном из скриншотов мы заметили катер, за рулем которого сидит Мария. Какими еще средства передвижения будут в игре?**

КЙК: В джунглях будут летать вертолеты, по пустыне можно будет прокатиться на джипе. Ну а в мультиплеере появится возможность кататься на свиньях.

***НИМ:* Игра вашей мечты это - ...**

КЙК: Наша великая цель - разработка игры, которая своим геймплеем затронет каждую струну души человеческой, без исключений. Но в данный момент мы просто мечтаем создать игру, которая будет настолько реалистична, насколько это возможно на нынешнем уровне развития визуальных и звуковых эффектов. Основными мотивами игры будут страх, секс и насилие, причем про побочные эффекты всех этих радостей жизни мы не забываем. Но про них расскажем, только когда игра выйдет.

***НИМ:* И стандартный вопрос, который мы задаем всем разработчикам FPS. Каким вы видите будущее шутеров от первого лица?**

КЙК: В будущем развитие жанра FPS будет идти по линии реализма, главным образом в визуальном плане: больше полигонов, сложные световые эффекты. Потом развитие сместится в область виртуальной реальности: возможность обзора в 360 градусов, быстрая и адекватная реакция окружающего мира на действия игрока. В общем, FPS следующего поколения станут еще круче и интереснее.

***НИМ:* Спасибо за интервью, удачи вам и не налегайте сильно на соджу.**

Интервью подготовили Константин Подстрешный и Андрей Алаев, отдельный респект Эндрю Сангу (Andrew Sung)

Н



Владимир ЧАПЛЫГИН

"Настоящий полковник" снова в деле

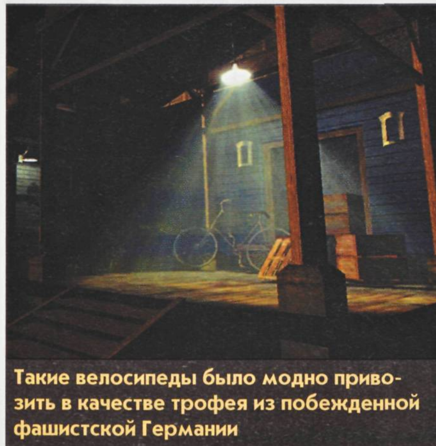
★ Жанр **Stealth Action** ★ Издатель **Ubisoft Entertainment** ★ Разработчик **Ubisoft Shanghai** ★ Дата выхода **Март 2004** ★ Сайт **www.ubi.com**

Почти год назад разработчики из Ubi Soft Montreal подарили игровому миру запоминающегося персонажа – полковника Сэма Фишера. Чуть позже выяснилось, что главный оперативник сверхсекретной правительственной организации "Третий эшелон" умудрился переплюнуть по популярности (по крайней мере, на персональных компьютерах) другого героя-одиночку родом из жанра Stealth Action – Солида Снейка из знаменитого приставочного сериала Metal Gear Solid.

Оставить такого колоритного персонажа без новой порции опасных заданий будет сущим издевательством над хрупкой и ранимой геймерской душой. Не знаю, как вы, но ваш покорный слуга порядком соскучился по невероятной акробатике, отточенным движениям, поразительной хореографии поединков.

Американский самурай

Самое интересное, что на этот раз свежую порцию приключений "настоящего полковника" будут ваять представители азиатской школы игростроения, а если быть точнее, то шанхайское отделение Ubisoft Entertainment. Достаточно ознакомиться с имеющимися в наличии скриншотами и концепт-артами, как в глаза сразу же бросается восточная стилистика. Pandora Tomorrow пропитана ею буквально с ног до головы. Изменилось убранство уровней, стиль изображения персонажей, в конце концов, нововведения коснулись даже внешности Фишера. От былого наглого стального подбородка остались лишь воспоминания. Сэм возмужал, его взгляд стал более уверенным и разящим. В общем, не американский спецагент, а какой-то умудренный сединами самурай начала XXI века получается.


Такие велосипеды было модно привозить в качестве трофея из побежденной фашистской Германии

Разработчики основательно потрудились и над визуальными красотами. Как и прежде, в основе игры лежит ядро Unreal Warfare. Но разве кто-нибудь сказал вам, что во время создания оригинального Splinter Cell канадцы из Ubi Soft Montreal выжали из графического движка все соки и достигли пределов совершенства? Чего только стоят пышные индонезийские джунгли. Когда смотришь на эту красотищу со стороны, кажется, что каждая прогибающаяся под вашим телом травинка прорисована отдельно. До этого Сэм Фишер предпочитал путешествовать лишь по закрытым пространствам, изредка выбираясь на террасы особняков.

Не отстает по качеству исполнения и уровень в метрополитене. Ответственно заявляю вам, такой реалистичной цветопередачи искусственного освещения вы еще никогда не видели. Не забывайте, что подобные картинки можно наблюдать в трех режимах: нормальном - ничем не вооруженными глазами; черно-белом — при помощи прибора ночного видения; и переполненном сине-желтыми тонами — через тепловизор.

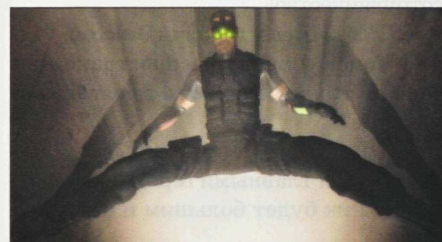
> **Между прочим...**
>
> Если вы имели продолжительное знакомство с Splinter Cell, то не должны забыть самого верного и надежного друга – оборудованный глушителем пистолет FN7. Теперь на него нацепили лазерный целеуказатель, который значительно облегчит вам поиск в темноте противника. Со стороны это больше всего напоминает автоприцел из Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield.

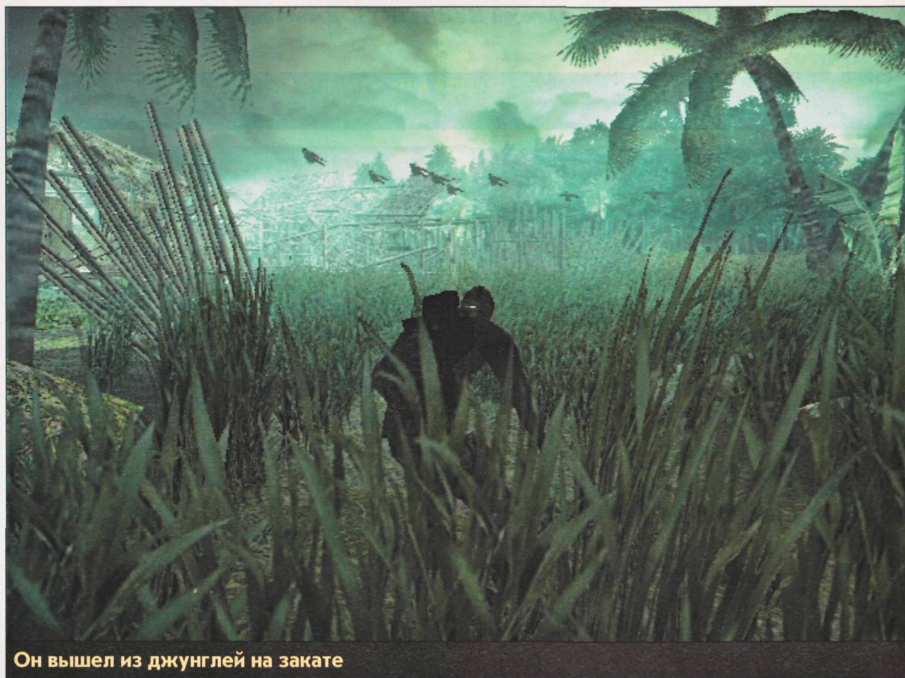
Hong-Kong movie

Разумеется, восточные разработчики не могли пройти мимо такого компонента успеха Splinter Cell, как уникальные движения главного героя. 26 марта сего года спешите видеть в исполнении Сэма Фишера свежую порцию трюков. Во-первых, отныне дозволено в отчаянном кувырке бросаться поперек закрывающихся дверей. Во-вторых, упираясь двумя ногами в стену, можно плавно перемещать вес своего тела с одной ноги на другую и таким нехитрым способом подниматься по двум параллельным стенам все выше и выше. Наконец, добавилась не вошедшая в оригинальную версию фишка, когда, крепко обхватив ногами расположенную под потолком водосточную трубу, Сэм резким движением заарканивает своими мощными ручищами шею проходящего внизу охранника и тащит бедолагу наверх. Несколько секунд, и бездыханное тело можно опускать на землю.

Как выглядит последовательное применение новых движений в процессе игры? Ответ однозначен – очень и очень впечатляюще. Например, теперь наш агент способен спокойно вылезти из окна поезда, мчащегося на всех парах, кончиками пальцев ухватиться за крышу вагона, вовремя увернуться от надвигающейся навстречу электрички, затем перепрыгнуть на нее, после чего забраться под днище


По углам висят изрядно потрепанные шторы. Видимо, их не раз наматывало на лопасти расположившегося сверху вентилятора

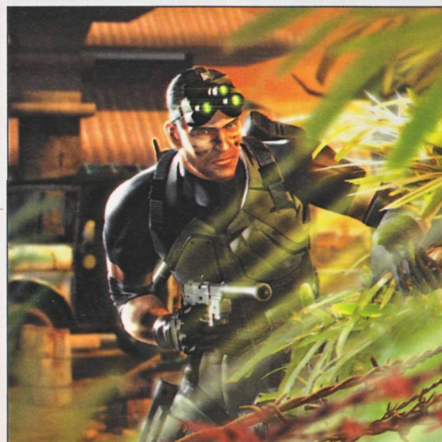


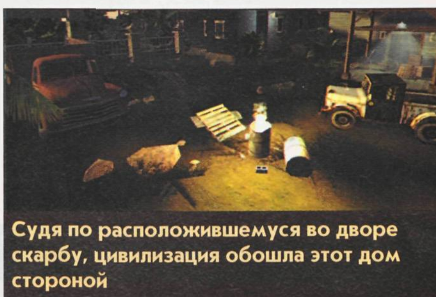

Он вышел из джунглей на закате

и, считая в уме шпалы, не спеша добраться до головного локомотива. Впечатляет? В "живом" исполнении это выглядит просто умопомрачительно.

А на закуску сообразим на четверых

Впрочем, все вышеперечисленные достоинства меркнут по сравнению с оставленной напоследок фичей. Казалось бы, нескольким геймерам можно с удовольствием провести время в махровом представителе жанра Stealth Action, который целиком и полностью заточен под одиночный режим игры. Оказывается, есть еще на свете чудеса. К сожалению, из-за приставочной направленности проекта одновременно в сетке может находиться не более четырех игроков. Причем геймеры условно разделены на два класса: шпионы и наемники. Первые заняты тем, что воруют из компьютеров ценную информацию, а вторые – поиском супостатов. Причем для удобства в Pandora Tomorrow введен вид от первого лица. Согласитесь, что убегать с расположенной за спиной камерой куда проще, чем догонять, ведя при этом прицельный огонь из автоматического оружия. Еще один способ коллективных забав – совместный поиск проникшего на базу агента или агентов




Судя по расположившемуся во дворе скарбу, цивилизация обошла этот дом стороной

(все зависит от того, какой тип мультиплеера вы выберете: два на два или один против троих). Если последнему удастся остаться незамеченным в течение пяти минут, то победа будет за ним.

Полноценное возвращение или же рядовой визит вежливости?

Издательство Ubi Soft Entertainment активно не желает причислять Pandora Tomorrow к числу адд-онов, но и полноценным сиквелом героя этих страниц назвать тоже нельзя. Так, серединка на половинку. На протяжении разворачивающегося перед вашими глазами сюжета предстоит посетить с рабочим визитом Иерусалим, Париж, Лос-Анджелес, Дели и Джакарту. Много это или мало? Пять миссий против десяти в оригинальной игре, новые противники с усовершенствованным искусственным интеллектом (программисты хорошенько потрудились над новым поколением системы поиска и обнаружения врагов), дополнительный набор движений плюс значительно улучшенная графика и, наконец, полноценный режим сетевых баталий. Всего этого вполне достаточно, чтобы называть себя полноценным сиквелом. Пока что напрашивается прямая аналогия с Serious Sam: Second Encounter, который таки заслужил от нашего журнала не значок add-on, а полноценную оценку. Так ли выйдет с Pandora Tomorrow или нет, мы узнаем лишь после релиза. Н

Александр ВАСНЕВ, Анна ЩЕГЛОВА, Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ, Алексей КУЗНЕЦОВ, Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

ALIEN SHOOTER

★ Жанр **Тупая аркада** ★ Издатель **Руссобит-М, Big Fish Games** ★ Разработчик **Sigma** ★ Рекомендуется **P III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.russobit-m.ru** ★ Рейтинг **3.7**

Что нужно, чтобы создать хороший аркадный шутер? Разработчики из компании Sigma сделали ставку на два аспекта: оружие и монстры. И что же получилось? Некто человекоподобный (главный герой) с Оружием (9 штук) бегает (ходить не умеет) и отстреливает Монстров. Почему человекоподобный? Так потому что особенности строения человеческого организма в принципе не могут позволить вытворять то, что с легкостью выделывает наш подопечный

Почему Оружие с большой буквы? Потому, что единственной движущей силой игры является любопытство: "А сколько можно уничтожить монстров этой пушечкой? А вон той?". Почему Монстры с большой буквы? А потому, что их много, так много, что кажется можно захлебнуться в потоке невероятно тупых, но настойчивых тараканов и жуков всех размеров и мастей; этих страшных пришельцев из грязных подвалов и кухонь. Но волноваться ра-

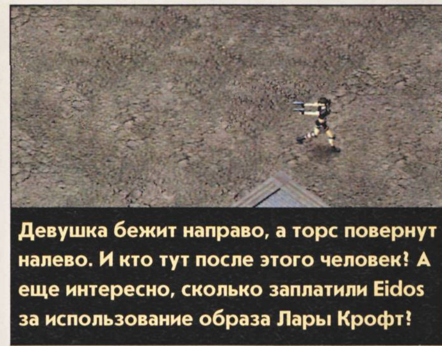


Мясо на подходе, знатный будет шашлык

но, никто не уползет обиженным, надо только не стоять на одном месте больше 10 секунд и не отпускать левую кнопку мыши (отвечает за стрельбу).

Остальное: графика 640x480, дизайн - твердая двойка. В игре присутствуют такие фичи, как имплантанты, девайсы там всякие, только они не нужны, ведь есть Оружие...

Хуже конечно можно, но сложно...
- А.В.



Девушка бежит направо, а торс повернут налево. И кто тут после этого человек! А еще интересно, сколько заплатили Eidos за использование образа Лары Крофт!

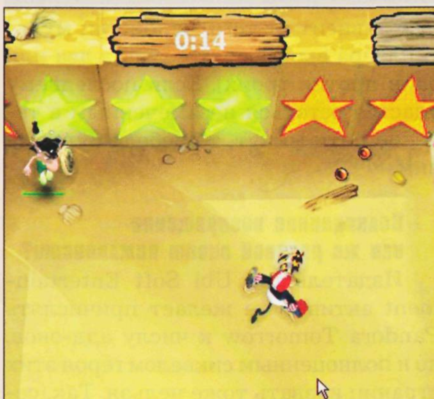


Битва была жаркой, пиво быстро кончилось

ТРОЛЛЕБОЛ

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **МедиаХауз** ★ Разработчик **Interactive Television Entertainment** ★ Рекомендуется **Pentium III 450, 64 Mb RAM**
★ Сайт **www.mediahouse.ru/products/troleball** ★ Рейтинг **5.3**

Очередная игра из целой серии о невообразимом существе по имени Хьюго, в нашей стране более известном как Кузя. На этот раз наш знакомый тролль вовсю развлекается, играя в троллебол - эдакую помесь гандбола и тенниса. Соревнуясь с другими не менее известными в узких кругах персонажами, он должен носиться по арене с мячом в руках, вышибая из стен разные бонусы, а попутно снося соперников со своего пути. Всего на выбор предлагается пять различных арен и восемь пер-

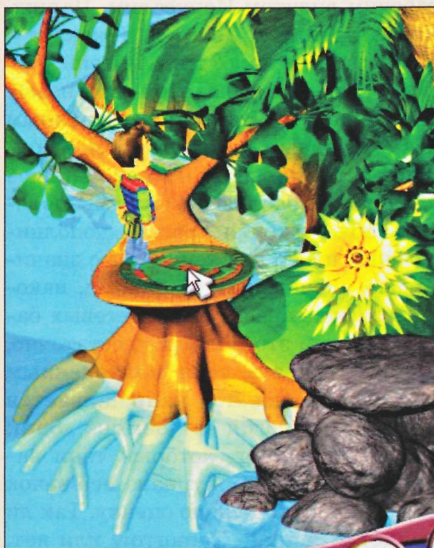


сонажей, которые обладают различными характеристиками. Если игрок выигрывает матч, ему предлагается улучшить какую-либо характеристику своего персонажа - скорость, силу, выносливость или здоровье. Чем убедительнее победа, тем больше бонусных очков вы получите. Кстати, папам и мамам тоже придется потрудиться, если их чадо вдруг обнаружит, что играть в эту игру можно и вдвоем на одной клавиатуре. Так что эта игра - неплохая развлекаловка для всей семьи. *- Д.П.*

ВОКРУГ СВЕТА

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **1С, snowball.ru** ★ Разработчик **Rebelmind** ★ Оригинальное название **Great Journey**
★ Рекомендуется **Pentium II 333, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)** ★ Сайт **games.1c.ru/great_journey** ★ Рейтинг **6.5**

Сюжет незамысловат - спасти Антарктиду от засоряющего ее злодея, попутно совершив кучу разных добрых дел. Дизайнеры и художники студии Rebelmind (те самые, что сделали так приглянувшуюся нам GROM) постарались на славу - игрушка получилась очень красивой. В отличие от большинства игр такого рода, она полностью трехмерна и при этом совсем не статична. Анимированы как персонажи, так и отдельные части пейзажа. Хочется также отметить хорошее звуковое сопровождение, которое весьма органично вписывается в сюжет. Само действо представляет собой набор мини-игр различной сложности, которые будут интересны любому ребенку.
- Д.П.

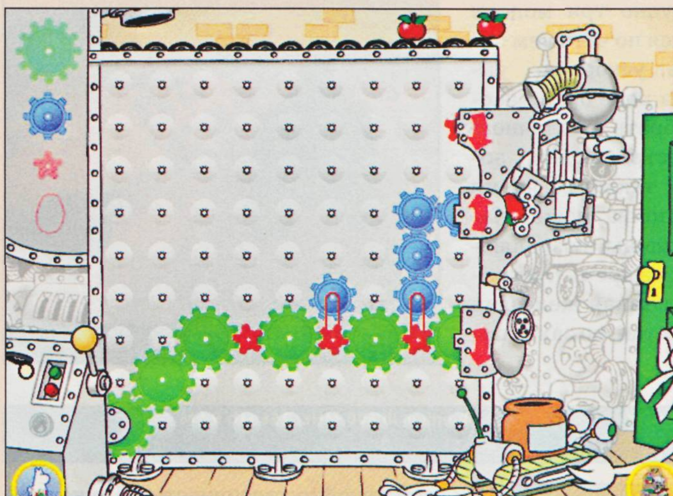


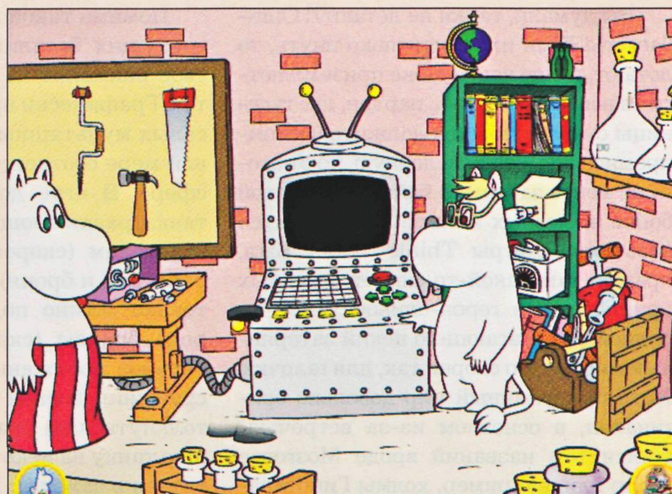


МУМИ-ТРОЛЛИ: ЧУДЕСНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **1C, snowball.ru** ★ Разработчик **wSOY** ★ Оригинальное название **Moomintrolls: The Invisible Child**
★ Рекомендуется **Pentium II 350, 64 Mb RAM** ★ Сайт **games.1c.ru/moomintrolls_the_invisible_child** ★ Рейтинг **5.1**

Продолжение целой серии игр о Муми-троллях. На этот раз в игре нет ничего загадочного, разве что только малютка Нинни вдруг стала невидимкой, и, чтобы вернуть ей прежний облик, нужно сделать несколько дел, в числе которых и подпевание птицам, и разработка программы для домашнего робота выдумщика Снорка, и целая куча мини-





игр для детей всех возрастов. Очень хочется сказать что-нибудь хорошее о звуке, к примеру, об удачном подборе закадровых голосов. Это не идиотская жизнерадостность Барби и ее подружек, а хорошо знакомые голоса наших бабушек и дедушек, рассказывающих сказки. Без сомнения, игра надолго заинтересует детей. - *Д.П.*

НЕЗНАЙКА НА ЛУНЕ

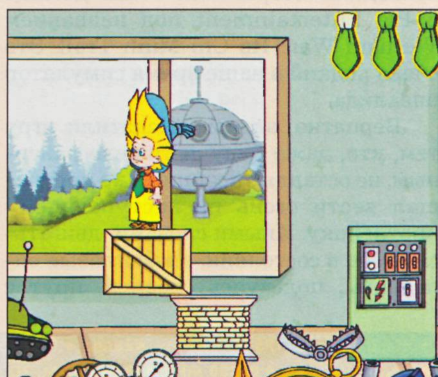
★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **МедиаХауз** ★ Разработчик **BASI** ★ Рекомендуется **Pentium II 300, 64 Mb RAM**
★ Сайт **www.mediahouse.ru/products/nz_k** ★ Рейтинг **5.7**

Единственная общая черта, которую имеет эта игра с одноименным мультфильмом, - главный персонаж. Во всем остальном разработчики дали волю фантазии. Игра, которая предназначена для детей, задаст не-



мало работы их родителям, так как делится как бы на две части. Первая часть заставит папу немного поломать голову над тем, как сделать наиболее интересный игровой уровень, после чего он сможет отдохнуть от своего чада, увлеченного второй частью - непосредственно прохождением. И все это действо проходит под оригинальные саундтреки из мультфильма. Прикольный момент: если Незнайка бездействует длительное время, он начинает отпускать разные шуточки и петь куплеты из популярных песен.

Игра включает в себя кучу разных препятствий, ловушек и бонусов, а также различных анимированных персонажей, способных увлечь любого



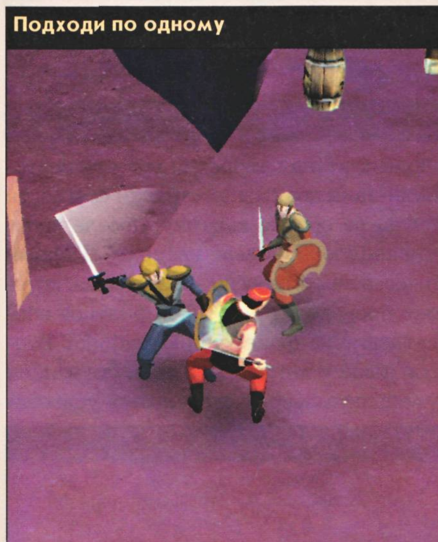
ребенка. Не забудьте, папы, время, затраченное вами на дизайн уровня, благоприятно скажется на тишине в доме. Если же вам совсем лень напрягаться, то вы можете скачать различные уровни с веб-сайта издателя. - *Д.П.*

SINBAD

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Small Rockets** ★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.smallrockets.com** ★ Рейтинг **4.5**

Вы все еще верите в то, что хорошие аркады, созданные на основе мультфильмов, появляются чаще чем раз в десять лет? Вы верите в наличие совести у разработчиков? Тогда Синдбад плывет к вам!

Созданная на основе одноименного полнометражного мультика игра поначалу показывает стремление соответствовать довольно высокому уровню первоисточника. Все начинается с вполне приличного туториала, где храбрый морячок обучается основам обращения с холодным оружием. А учиться есть чему: имеется добрая дюжина приемов. Тут же происходит и закрепление приобретенных умений на подвернувшихся под руку супоста-


Подходи по одному

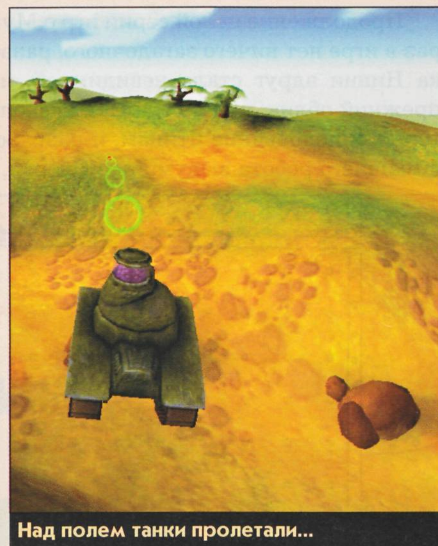
тах. Но скоро наступает прозрение: выясняется, что прыжки в игре отсутствуют как класс (где это вы видали хорошую аркаду без прыжков), что из вышеупомянутой дюжины разновидностей махача можно, да и нужно обойтись тремя-четырьмя, что умереть тут хотя бы один раз чертовски сложно. А единственное отличие туториала от обычных уровней заключается в том, что первый проходится за 10, а остальные за 15-20 минут. А поскольку всего зон действия 5, то после нехитрых арифметических действий получаем величину, ненамного превосходящую продолжительность исходного мультфильма. Вот такой вот ширпотреб... - *А.В.*

THINK TANKS

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **BraveTree** ★ Русское название **Сорванная башня**
★ Рекомендуется **P II 400 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)** ★ Сайт **www.bravetree.com** ★ Рейтинг **5.7**

Вы думали, танки не летают?! Ошибаетесь! Если их хорошенько пнуть, то летают, и еще как, и даже приземляются на все свои четыре... пардон, две гусеницы с тем, чтобы продолжить бескомпромиссную, бессмысленную, но от этого не менее забавную бойню. Вот в этой бойне железных машин и заключается весь смысл игры Think Tanks. Был, правда, там какой-то сюжет про злых пришельцев и героя-одиночку, в очередной раз спасающего некий затерянный мир, но это скорей так, для галочки. Хотя придуманный мир довольно оригинален, в основном из-за встречающихся там названий вроде Мозговое плато или, например, холмы Гипоталамуса (хорошо хоть, что до пещеры Прямой Кишки дела не дошло).

Помимо такой лаконичной завязки грядущих баталий, стоит остановить свое внимание на следующих моментах. Графически проект исполнен в веселых мультяшных цветах, что в полной мере соответствует игровой атмосфере. В игре доступно три модели танка, различающихся по четырем показателям (скорость, ускорение, управление и броня), на поле брани частенько можно подобрать различного рода бонусы (скорострельность, зональное поражение), также во время сражения боевая машина может натолкнуться на трамплины, позволяющие танку на некоторое время превратиться в самолет. Вот такая железная беспредельщина, простая, но захватывающая! - *А.В.*

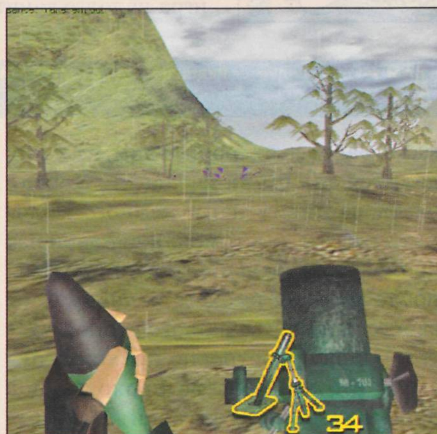

Над полем танки пролетали...

VIETNAM WAR: HO CHI MINH TRAIL

★ Жанр **Paratrooper** ★ Издатель **E-Pie Entertainment** ★ Разработчик **E-Pie Entertainment** ★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 256 Mb RAM**
★ Сайт **www.hochiminhtrail.net** ★ Рейтинг **4.5**

После более десятка лет общения с компьютерными играми удивиться сложно, но иногда разработчики все же преподносят сюрпризы. Одним из последних потрясений стало детище E-Pie Entertainment под названием Vietnam War: Ho Chi Minh Trail. Это очень редкий в наше время симулятор инвалида.

Вероятно, авторы посвятили игру тем, кто, даже будучи тяжело раненным, не оставлял позиций и не прекращал вести огонь по наступающему противнику. Иными словами, двигаться вы не в состоянии, а косоглазые оппоненты, пользуясь оказией, прут с



утроенной интенсивностью. Но не знают несчастные, что в загашнике настоящего америкоса, помимо привычных кольта 1911 и M16, всегда найдется зенитный пулемет, базука, миномет и рация, позволяющая вызвать подмогу виде артудара или авианалета. Оперируя этими нехитрыми средствами, вам и предстоит сокращать вражеское поголовье на протяжении более чем 60 постоянно усложняющихся миссий. Никакой суеты, только судорожная пальба из окопа.

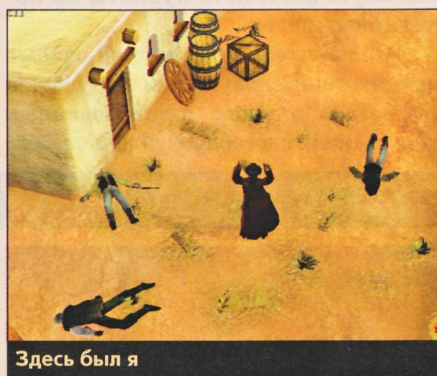
При желании подобная забава может стать альтернативой уже доставшему "Саперу", но не более того. - *Д.С.*

WANTED GUNS

★ Жанр **Аркада/TPS** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Iridon Ineractive** ★ Русское название **Непрощенный: Банды Дикого Запада**
★ Рекомендуется **P III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)** ★ Сайт **www.wantedguns.com** ★ Рейтинг **4.9**

На арене редкий гость: игра про дикие нравы диких людей в дикой стране - про Дикий Запад, одним словом. Разработчики из компании Iridon Interactive, по-видимому, решили воспользоваться затянувшимся отсутствием бума на ковбойские игры и заработать на жаждущих приключений фанатах жанра. Ввиду полного отсутствия конкуренции свет увидела отдающая могильной сыростью игра Wanted Guns с полным букетом сопутствующих заболеваний: от графики прошлого тысячелетия до геймплея, так и не переросшего эмбриональной стадии развития.

И если бы иридонцы до конца следовали этому принципу, то получили бы они свою честную двойку и все были довольны, ну, или почти все. Но то ли наличие талантливых людей, случайным образом прописавшихся в штате компании, то ли просыпающаяся на опреде-


Здесь был я

ленных этапах творения совесть поставили-таки два разной степени светлости пятна на общую картину, доселе напоминавшую "Черный квадрат". Первый плюс, вернее, плюсик - это музыка, которая производит особенно приятное впечатление на фоне убогой графики. Второй плюс, и это жирный плюс без всяких уменьшительно-ласкательных условно-


Ну, чем не Desperados!

стей, - различная направленность игровых уровней. В наличие имеется аж четыре варианта: TPS-ные миссии по типу "беги-убей-беги дальше", FPS-ный тир, stealth-миссии, полностью одолженные у Desperados'ов, и кавалерийский слалом. И, несмотря на то, что каждая по отдельности разновидность ничего стоящего не представляет, грамотная их компоновка вызывает чувство уважения. Сделали бы все остальное на таком же уровне, было бы здорово, а так серединачок-с и не более. - *А.В.*

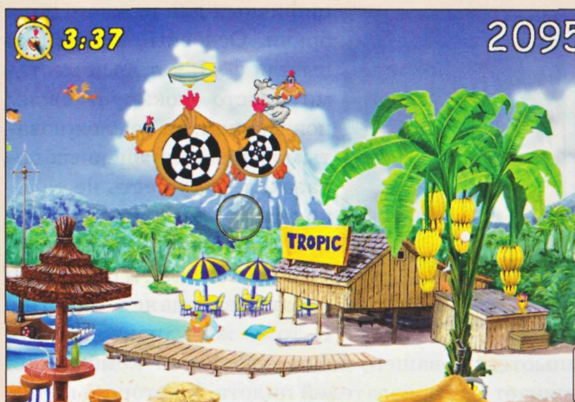
Между прочим...

У разработчиков явные проблемы с историей, иначе как объяснить, что прихвостни негодяев-конфедератов одеты в форму солдат Севера, а сами боссы одеты в нечто, напоминающее тюремную робу?

CHICKEN SHOOT

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Zuxxez Entertainment AG** ★ Русское название **Куробойка 3**
★ Рекомендуется **Pentium 4, 128 Mb RAM** ★ Сайт **www.akella.com/pub-chicken3-ru** ★ Рейтинг **6.3**

Добро пожаловать в новую версию птичьего тира "Куробойка 3"! Золотая формула игры: стреляя в куриц, убиваем время, и с этим аркада справляется "на ура". Представьте, что ваш монитор оккупировали представители этого птичьего вида: они прыгают, кудахчут, занимаются различными видами спорта, неприлично жестикулируют - в общем, всеми доступными средствами действуют вам на нервы. Время пошло - бей куриц!



Обратите внимание на эти две, извиняюсь, задницы. За точный выстрел в такую вы получите всего-навсего пять очков... Но оно того стоит!

В игре существует три режима: аркада (задача здесь - настрелять определенное количество птиц), классика (существует ограничение во времени) и сетевая игра. Оружейный арсенал нельзя назвать обширным, но курицам, честное слово, и его хватит. За попадание в каждую птичку игроку начисляются очки. Различные типы куриц приносят различное количество призовых. В свою очередь, коварные птицы начинают метаться в вас яйцами. Попадание в птиц - "не куриц" (и во всякую прочую ерунду вроде воздушных шаров и дирижаблей) наказуемо. В случае таких аморальных действий количество набранных очков уменьшается. В цыплят стрелять тоже нельзя. Они еще маленькие.

"Куробойка" сможет расширить ваши познания в области зоологии и географии. Вы узнаете, что в северных странах птицы любят кататься на лыжах, на тропических курортах - строить замки из песка, и Великую китайскую стену, между прочим, тоже возвели курицы.

Вот какая получается замечательная игра, эта "Куробойка Три", занимательная и развивающая! - *А.Щ.*

ТАЙНА ТРЕТЬЕЙ ПЛАНЕТЫ

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Акелла** ★ Рекомендуется **Pentium III 800 Mhz, 128 Mb RAM** ★ Сайт **www.akella.com/alice** ★ Рейтинг **5.9**

В 1981 году на отечественный экран вышел мультфильм "Тайна третьей планеты", созданный по мотивам книги Кира Булычева "Путешествие Алисы". И фильм, и повесть, рассказывающая о приключениях второклассницы Алисы, ее папы профессора Селезнева и их друзей, не нуждаются в подробном описании, чего стоит одна слава птицы-говоруна? Компания "Акелла", воспользовавшись этой популярной завязкой, выпустила аркаду для детей младшего школьного возраста.

Игра состоит из 14 уровней. Каждому новому уровню предшествует короткий ролик, ставящий перед юными компьютерными талантами определенное задание. Вся прелесть и ценность "Тайны третьей планеты" - в ее попытке повторить сюжет мультика. Однако есть в ней и нововведения в духе "ловим шешинерцев, ворующих ананасы с космического корабля", "катаемся на джипе профессора" или "гоняемся за Говоруном на летающей тарелке". Игра двумерна, и, несмотря на ее движок "нового поколения, использующий эффекты 3D движков", графическая составляющая похрамывает.

На выбор предоставлены три уровня сложности. В мануале сказано, что "сразу пытаться пройти игру на высшем уровне сложности не рекомендуется". Недооценивают разработчики способности наших детей, самых талантливых детей в мире, поскольку справиться с заданиями этой аркады вполне по силам любому ребенку, имеющему хотя бы небольшой игровой опыт.

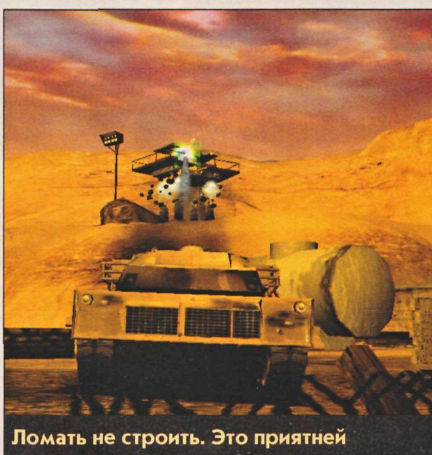


Внешне главные герои "один в один" как персонажи мультфильма, а голос, интонация и способность здраво мыслить явно деградировали. Нельзя сказать, что игра "Тайна третьей планеты" воплощает мир, созданный Булычевым. Так что, выбирая занятие для ребенка, лучше дайте ему посмотреть мультфильм, а еще лучше - почитать книжку. - *А.Щ.*

DESERT THUNDER

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Groove** ★ Разработчик **BrainBox Game** ★ Рекомендуется **Pentium III 1,4 GHz, 256 Mb RAM** ★ Сайт **www.groovegames.com**
★ Рейтинг **3.9**

Езжай по желтым стрелкам, замочи всех неверных террористов, которые разъезжают на русских Т-72, и будет тебе счастье. Драться с танками противника даже проще, чем с вооруженными пешеходами. Продвигаемся к концу уровня, взрывая по пути всякого рода вышки и доты, а так же огромные и не очень камни. Можно сказать полная интерактивность разрушений. Периодически подрываемся на минах и собираем бонусы. А вот и конец уровня. Срываем с петель огромные врата выстрелами из орудия и победно въезжаем в образовавшийся въезд или выезд. Новый уровень. Разница ощущается только в текстурах снега, натянутых на пустыню и какая-то труба около полутора метров в разрезе, видимо с нефтью или газом, тянется сквозь уровень.


Ломать не строить. Это приятней

Казалось бы, вот она, аркада. Играй, наслаждайся. Так нет же. Нет того чувства самоотдачи виртуальности. Да потому что нет ее, виртуальности-то. Игрушечный танк, в модели которого угадывается Abrams какой-то там. Ну едет, ну стреляет, в него стреляют. В общем, нет динамики. А аркада без нее скучна. - *А.К.*


Ты просто безбашенный

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

Редкий вид

Никита КАРЕЕВ

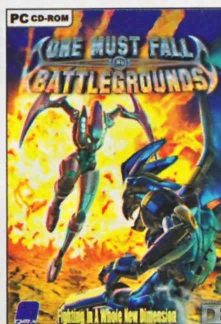
Идет ирландец по улице, видит - возле паба драка. Подбегает, спрашивает: "Скажите, это частная драка или все желающие могут принять участие?"
Анекдот

★ Жанр **Fighting** ★ Издатель **Tri Synergy** ★ Разработчик **Diversions Entertainment** ★ Рекомендуется **Pentium III 1 Ghz, 256 Mb RAM, 3D-уск.**
★ Сайт **www.omf.com**

О судьбе файтингов на платформе PC можно рассуждать долго и нудно. Можно спорить о специфике жанра и о количестве кнопок на геймпаде для PS2. Или предаваться воспоминаниям о тех временах, когда миром правили аркадные автоматы, которые в моем районе почему-то стояли только в библиотеке. Но все это пустое. И нормального файтинга для PC, такого, которым мы могли бы прямо сейчас ткнуть в нос "зажравшимся приставочникам", так еще и не придумано. Но попытки сделать подобную, в прямом смысле слова "зубодробительную", игру предпринимаются, что не может не радовать.

Драку заказывали?

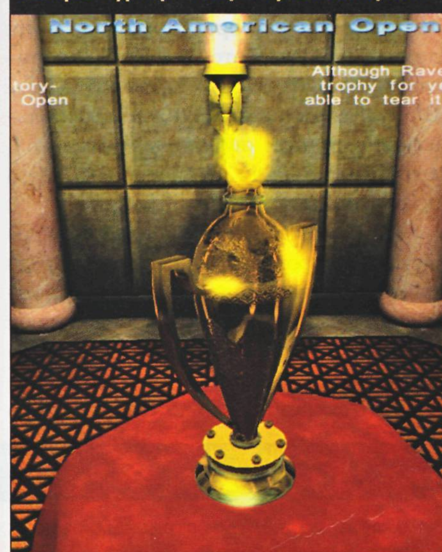
One Must Fall... Что-то из прошлого. Что-то со старых "шароварных" дисков. OMF 2097, наверное, был одним из самых лучших файтингов, когда-либо созданных для платформы PC. Увлекательные бои между гигантскими роботами в футуристическом антураже привлекли к OMF немалое количество жаждущих хоть какого-то мордобоя игроков. Игра стала популярна и знаменита. И вот, спустя много лет, вторая часть под многообещающей расшифровкой Battlegrounds. Долгая разработка, целый год бета-тестинга, немалых размеров (для такой игры) коммюнити, неспешные и прилежные разработчики из той же самой Diversions Entertainment. Даже характеристики продукта уже притягивают голодный взгляд игрока: 8 боевых роботов, 50 пилотов с разными характеристиками, 12 арен, 16 человек в многопользовательской игре по сети либо по интернету, четыре режима игры. Дескать, выкусите, консервативные приставочники! Но не все так весело и красиво, не все так просто и быстро.



Злой рок

Первые грабли - внешний вид. Описывается одним словом: ностальгия. Музыка ласкает ухо бывшего адепта компьютера Atari, графика скромно напоминает о временах, неотвратимо ушедших: первая OMF, VGA, полулюбительский арт... Все же вместе лишь отталкивает от игры морально не подготовленного к подобному человека (а таких большинство). Но основное разочарование ждет страждущего после загрузки первого боя. Мало того, что нам предлагается вид на действо исключительно с позиций TPS, так еще и мышь не поддерживается. И это в чисто PC'шном-то проекте! Конечно, потом уже понимаешь, что с мышью тут было бы еще хуже, но осадок, знаете ли, остается. А что же сам бой? Ну-у-у, в принципе, тут как раз все на уровне. Для ударов задействовано четыре кнопки (на каждую конечность), автоматический блок, приседы и прыжки, а также внушительное количество комбо, спец- и суперудары. Можно полностью уничтожить оппонента, можно подтолкнуть его на опасные участки арен плюс есть возможность воспользоваться рядом бонусов, специфичных для каждого поля брани. Основные промашки вышли с AI, который местами просто шокирует своим поведением, да со сложноватым набором жизненных показателей: тут есть не только жизнь, но и т.н. стамина, представленная в виде двойного показателя, и постоянно заканчивающаяся энергия. К тому же характеристики вашего бойца зависят от комбинации показателей пилота, у которого их целых четыре, и показателей боевого робота, а также от текущего статуса. Все это немного сложновато для "праздного времяпрепровождения", потакать которому и призваны файтинги. Ну а когда на арене вместе орудуют те самые 16 человек, да еще и в командных режимах, то ко всему прочему прибавляется еще и банальная дезориентация. Хотя в Laser Arena, местную раз-

Выиграл турнир - получи призовой кубок!

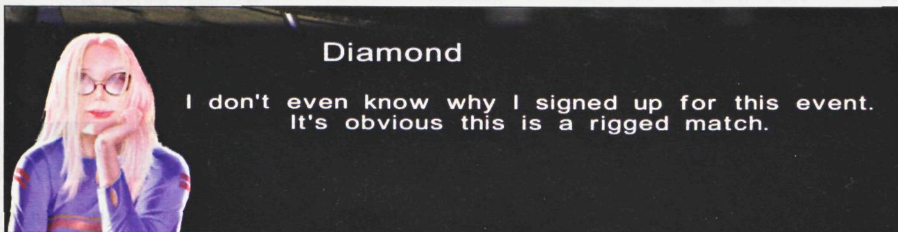


Двух зайцев одним апперкотом!



Мой оппонент исследует интерактивность окружающей среды







Пилот и ее боевой робот. Кругом сплошная концептуальность



Основная промашка дизайнеров в том, что многометровые стальные роботы тут напоминают скорее каких-то монстров в человеческий рост



Сцепились, собаки!

новидность CTF, в такой ситуации играть должно быть интересно. Но это как бы уже и не файтинг вовсе.

Finish Him!

В концептуальности игре не откажешь. И ведь устремление правильное. Нашей братии файтинги нужны, нашей братии файтинги важны! Но не такие. Не о такой игре мечтает насытившийся стратегиями да 3D-шутерами писишник, поглядывая, как его приятель наяривает в очередной Soul Calibur на своем икс-боксе. Понятно, что "персональный компьютер" - это звучит гордо. И нужно соответствовать. Фич там побольше да хардкорных элементов всяких. Но, к сожалению, в данном случае разработчики слишком отдалились от народных масс, пойдя на поводу лишь у ограниченного контингента лиц. Так, конечно, может делать Epic, но так еще рано было делать Diversions. В результате попытка создать достойный файтинг для платформы PC не удалась. В трэш, конечно, записывать не стоит, но и радоваться особо нечему. Жалко. Кто следующий? Эй, кто-нибудь тут еще есть?! **Н**

РЕЙТИНГ		
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	6.4
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆	

DELTA FORCE - BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

Дмитрий "Sol" Смыслов

Продолжение новейшей истории

★ Жанр **Combat-sim** ★ Издатель **Novalogic, snowball.ru, 1C** ★ Разработчик **Novalogic** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.4 Ghz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.novalogic.com**

Своевременно выпустить адд-он - это наука, которую многим так никогда и не постичь. Стоит поторопиться, и дополнение окажется не замеченным, и соответственно, не оцененным публикой, которая еще будет увлечена оригиналом. С другой стороны, если затянуть с релизом, взыскательная аудитория также не обратит на него внимания, но на этот раз, напротив, уже потеряв интерес к первоначальной игре.

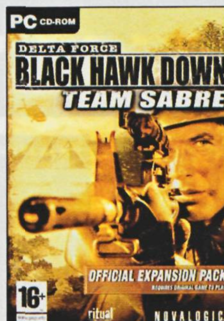
Между Delta Force - Black Hawk Down и ее первым официальным expansion pack'ом, Team Sabre, прошло чуть менее года. Возможно, разработчикам и не следовало бы брать такой продолжительный тайм-аут, зато есть надежда, что дополнение окажется под стать оригиналу, который, помнится, произвел более чем благоприятное впечатление.

Политкорректно

Авторы решили оставить в покое исторические сюжеты, тем более что их интерпретация тех событий, мягко говоря, разнилась с тем, что происходило в действительности. На этот раз сценаристы и программеры остановились на нейтральных, но все равно животрепещущих темах: колумбийской наркоиндустрии и ближневосточном терроризме. И с тем, и с другим предстоит разбираться недавним грозам сомалийский селений. В результатах можно не сомневаться, остановимся лучше на более насущных проблемах, вроде контента и исполнения.

Содержательно

Итак, на наш суд предлагают две полноценные однопользовательские кампании: в непролазных джунглях Колумбии и на необъятных нефтяных полях Ирака. В отличие от прошлогоднего BHD, в TS больше внимания уделено прогулкам на свежем воздухе. Действительно, нужно ли гробить далеко не казенные дыхательные пути в душных бункерах и катакомбах, когда вокруг такая красотища? Посему большую часть времени придется провести, ныкаясь по зарослям традиционной для данной местности флоры, да выискивая пальму потолще, способную хотя бы на некоторое время укрыть от кинжального пулеметного огня.



Не остались без авторского внимания и поклонники сетевых междоусобиц, получившие более трех десятков карт, а также ряд занимательных тактических возможностей. В частности, оказывается, с самого релиза BHD авторский коллектив старательно прикручивал динамику движка, использованного в Commanche 4, к существующим игровым моделям техники. Спросите, зачем? Да затем, чтобы по ходу онлайновых ристалищ игроки имели возможность перемещаться не только на своих двоих, но и пользуясь транспортом. На данный момент такой маневр возможно провернуть с вертолетом, трехместным боевым багги, лодкой Zodiac и даже неким транспортным девайсом на воздушной подушке. Но, по заверениям авторов, лиха беда начало.

Помимо технических прибамбасов, разработчики подумали и о сторонниках чистой драки, добавив некоторые приятные вкусности. Например, теперь любители покемперить в обнимку с СВД или какой буржуинской пародией на культовый девайс смогут проявить свои деструктивные таланты во всей красе, взобравшись на приглянувшуюся пальму и из ветвей методично отщелкивая зазевавшихся недругов. Если же пальма по каким-то причинам окажется недоступна, наверняка в округе найдется приличествующий моменту телеграфный столб или постройка с заботливо прилаженной к одной из стен лесенкой. Поверьте, для гнусного кемперского ремесла - самое оно.

Процесс остался достоин своего выдающегося предшественника, впечатления от игры, как первые, так и все по-



Напарнику повезло меньше, может, с той стороны огонь был интенсивнее, может, просто не повезло

Вот в таких грузовиках обычно транспортируют оружие массового поражения



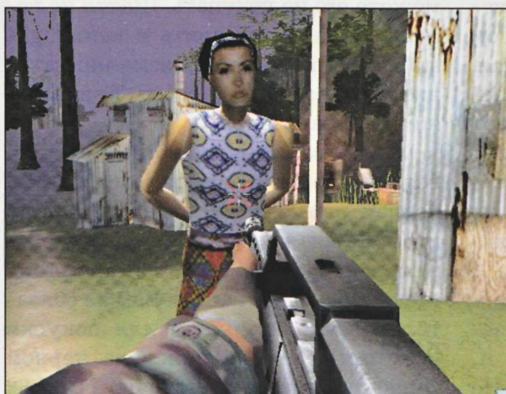
Скажете - террористы! Нет, спецназ на отдыхе в жарких странах

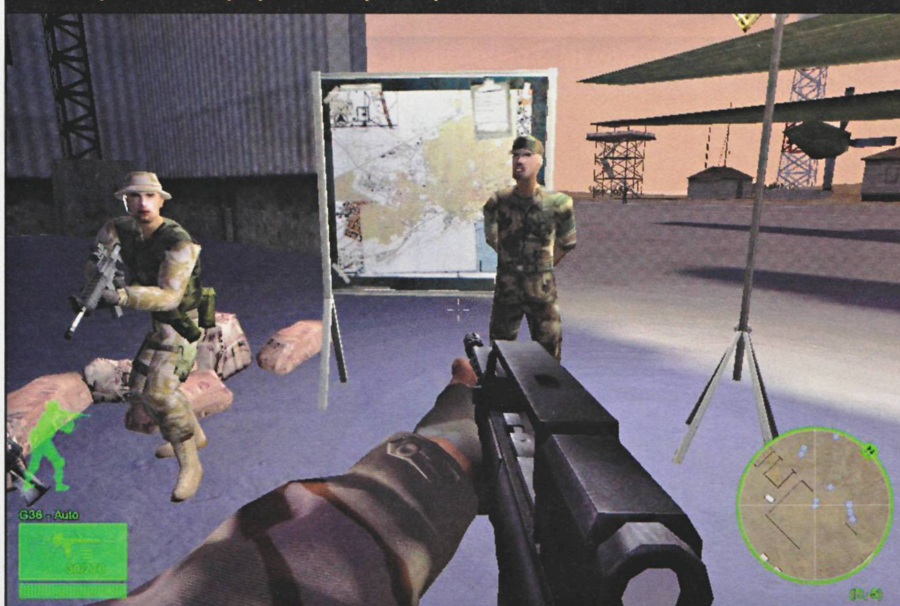


следующие - самые, что ни на есть благостные. Внешний вид на уровне и даже более того, вода, наверное, самая красивая из увиденного в последнее время. Враги в меру тупые, мрут пачками и очень весело. Управление полностью скопировано из BHD, а, значит, период привыкания будет минимальным. Короче говоря, разработчики постарались обеспечить игрокам максимальный комфорт, и это им вполне удалось.

Но что самое главное - сохранился дух и напряжение спецназовской операции. Подразумевается, что теперь за нашими плечами сомалийские разборки, стало быть, и уровень подготовки повыше. Следовательно, врагов на нас попрет больше, будут они злее, палить будут интенсивнее и более непредсказуемо, короче говоря, скучать по ходу миссий не придется. Кстати, несмотря на принципиальную схожесть заданий, цель которых сводится к организации массовой резни под эгидой ООН или Конгресса, знакомиться с брифингами и шастать затем по карте стало интереснее. Теперь "не все то мишень, что движется", к примеру, в одной из первых миссий иранской кампании следовало что-то там сделать с конвоем, перевозящим бочки с химической дрянью. При виде грузовиков я привычно открыл огонь из всех стволов и уже через полминуты был торжественно награжден Орденом Сутулого и проинформирован, что Mission Failed. Оказалось, что конвой нужно было перехватить позднее и, перебив охранение, отогнать на ближайшее ООНовское лежбище.

В целом, пройти какую-нибудь миссию с первого раза стало сложнее, чем раньше, но это вовсе не отвращает от игры. Напротив, появляется некий азарт сродни спортивному, заставляющий снова и снова идти на штурм укрепрайонов иракских повстанцев и вилл колумбийских наркобарыг. Некоторые вопросы вызывает поведение братьев по оружию. В каких-то миссиях они, самоотверженно прячась за вашей спиной, довольно метко отстреливают противников даже на дистанциях выше среднего, а бывает, что просто самоотверженно прячутся за вашей спиной, заставляя лезть под пули в гордом одиночестве. Порой в пылу битвы подобных мелочей не замечаешь, но, когда приходит понимание мерзопакостности натуры сослуживцев, на душе становится тоскливо. Случается, что разбросанные по карте чек-пойнты и "голос Копеляна за кадром", доводящий до сознания сюжетные перипетии, не совсем согласуются между собой. В частности, я минут десять бегал по буровой платформе, пытаясь понять, зачем очередной отрезок маршрута обрывается на пулеметной площадке, и почему ничего не происходит, когда я там оказываюсь. В итоге я случайно наткнулся на заложников, которых требовалось спасти, после чего сюжет вновь потек по заранее написанному сценарию. Пустячок, конечно, но нервы тратятся, хотя такие случаи, стоит заметить, единичны.


Местная жительница жаждет освобождения от бандитского гнета


Все, как у больших, брифинг в ангаре с картой


Тщательно прицеливаюсь...


...и бью! По своему! А ему - хоть бы хны, прочная техника

Мысли под занавес

Счастье обещало накрыть нас весной этого года, но решило не ждать и пришло сейчас, за что ему огромное человеческое спасибо. Игрушка вышла очень достойной, в этом не приходилось сомневаться. Похоже, к Novalogic возвращается былой класс, тьфу-тьфу, не сглазить.

А вот сюжетная подоплека... Возможно, я стал параноиком, но все сюжеты о гипотетическом американском вмешательстве за пределами Штатов воспринимаю очень болезненно. А тут еще Иран приплели. Будем надеяться, что янки решили просто потешить свое национальное эго, мол, при желании мы где угодно можем порядок навести. Но я, на всякий случай, буду следить за новостями. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

А этот юноша явно африканских кровей. Парень, ты Айдида не видел!



BEYOND GOOD&EVIL



Шарман

Константин ИНИН aka Гуру Брамин

То, что внушает к женщине уважение, а довольно часто и страх, - это ее натура, которая "натуральнее" мужской, ее истая хищническая, коварная грация, ее когти тигрицы под перчаткой, ее наивность в эгоизме, ее не поддающаяся воспитанию внутренняя дикость, непостижимое, необъятное, неуловимое в ее вожделениях и добродетелях...
Фридрих Ницше. "По ту сторону добра и зла"

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Ubi Soft, Бука** ★ Разработчик **Ubi Soft** ★ Рекомендуется **Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **beyondgoodevil.com**

Мы проходим по истории, решая не очень сложные пространственные головоломки и время от времени вступая во вполне аркадный бой, - все очень четко. Beyond Good&Evil выдерживает жанр: это сочетание экшена и adventure. И фактически ни в чем, кроме самой принадлежности к этому жанру, Beyond Good&Evil упрекнуть нельзя.

И все равно обидно. Ужасно обидно. Я только что закончил проходить Beyond Good&Evil. Это совершенно чудесная игра. Просто прекрасная. Просто отличная. Но так хочется, чтобы ее было больше!

Чем не штамповка?

Фотоаппарат - оружие победы. Журналистка Jade живет на одной из многочисленных планет, подвергшихся атаке космических монстров - DomZ. Регулярные бомбардировки и похищения людей не прекращаются, несмотря на присутствие межзвездного десанта Alpha Sections. Однажды с Jade связываются представители организации IRIS Networks: фактически, это сопротивление, группа людей, пытающихся доказать, что Alpha Sections контролируется DomZ и лишь помогает монстрам похищать людей. Нам предстоит выяснить правду и запечатлеть ее на пленке, чтобы вся планета могла узнать истинное положение дел.



Поселите такую Jade в обычную игру. Дайте ей, скажем, три акробатических трюка, пяток пистолетов и восемь квестовых предметов, которые необходимо будет перенести с места на место. Сделайте обычный трехмерный движок "сам-не-знаю-где-все-то-чем-на-коробке-хвалюсь" и скриптовые сюжетные вставки. Ну, добавьте, в крайнем случае, какую-нибудь радость. В количестве "одна штука". Бинокль ей дайте, чтобы местность изучала перед кроссом. Хлыст индианаджонсовский, чтобы могла по-особому препятствия преодолевать. И получите, собственно, этого самого Джонса: посмотрим мы его, похвалим умеренно, пропорционально старательности, порекомендуем начинающим и заскучавшим и спокойно поставим на полку.

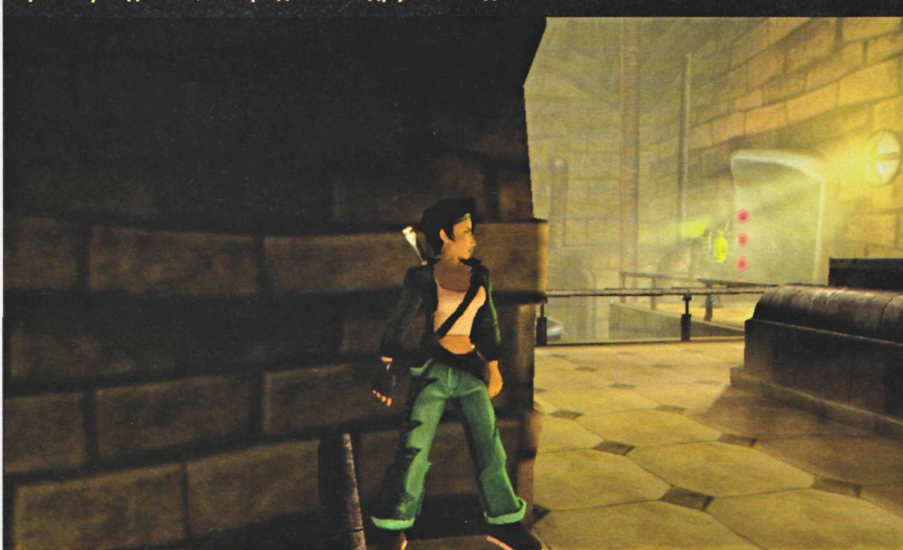
Но зачем же пичкать такую вещь отличными идеями?! Зачем давать геймплейный размах, зачем заставлять думать и включаться, зачем играть в это как в большую игру?! Она же все равно закончится!

Чем не блокбастер?

Beyond Good&Evil - собрание превосходных "частей игры". Jade живет в мире, созданном отличным дизайнером. Несколько островов на небольшом участке моря - это город, мастерская, заброшенная фабрика, несколько пещер с сокровищами, трассы для гонок на hovercraft'ах, потерпевшие крушение корабли... Перемещение между частями не занимает много времени, но понимание масштабов города возникает сразу же. Не важно, что от точки А до точки Б две минуты живого времени: это другая часть города, и ты закончишь все свои дела в точке А, прежде чем отправиться в точку Б. По улице ходит достаточное количество жителей для того, чтобы создавалось ощущение живущего города; с большинством можно перекинуться парой слов на актуальные темы. Имеющие значение для сюжета NPC в большинстве своем по-настоящему фактурны: от носорогов-растаманов, представляющих черный рынок, до восточного вида кошки, доктора повстанцев. Здесь издаются три газеты - две легальные, одна подпольная; на все можно подписаться, только подпольную придется забирать лично (легальные приходят по электронному мылу).

Jade может перемещаться пешком, на hovercrafte, а ближе к концу игры - на небольшом шаттле. Для каждого способа есть свои обязательные и побочные миссии: всем вашим аркадным способностям найдется применение. И у Jade, и у техники есть "здоровье"; power-up'ы присутствуют, но большая их часть - квестовые предметы. Существует единственный усилитель суператаки для Jade, но если не хотите, можете его не покупать. Шаттл не полетит, если не вставить в него flight stabilizer: последний экземпляр находится у носорогов и стоит 30 жемчужин. Без вариантов.

Охота за жемчужинами - единственной валютой, которая ценится на черном рынке, - это отдельная часть игры. Каждая жемчужина пронумерована, к ней прилагается описание того, где именно вы ее нашли. Вам не обязательно находить все - для покупки всех пяти, продающихся на черном рынке предметов достаточно 71 из 88 жемчужин; но изображение полоски с незаполненными слотами заставляет забыть про все и заниматься поисками. Похожая ситуация с денежной систе-


Нужно убедиться, что рядом нет других солдат...


Спокойствие. Выдержка. Отсутствие суеты

Между прочим...

Отдельного упоминания заслуживает последний бой. У этой команды с финальными боссами всегда все было хорошо - вспомним того же Rayman'a, но здесь сочетание требований к умению решать паззлы и к аркадным способностям просто великолепно. Раз за разом - испытание ловкости и необходимость найти слабое место противника. Мы получаем ощущение действительно главного боя с главным врагом - таким, какого мы встречаем в конце зацепившего сюжета.

А вы говорите - Action/Adventure. Детская.



А вы говорите, Тринити

мой: вы получаете небольшие суммы за убитых врагов, кое-что находите просто в подвалах и пещерах, но основной источник заработка - фотография. Местный научный центр щедро платит за изображения представителей живой природы: от Homo Sapiens до муравья. Наблюдательность и ловкость: тем же фотоаппаратом, который поможет изгнать захватчиков, вы заработаете на все необходимые аптечки и power-up'ы (кстати, за каждые восемь снимков вам дают еще и по жемчужине). Для поиска жемчужин и животных можно купить специальные детекторы: они покажут, сколько объектов поиска находится в этом локейшене и в какой зоне они располагаются.

С аптечками здесь все просто: и для Jade, и для техники - восстановление единицы здоровья, восстановление всего здоровья, увеличение максимума здоровья. Вещи продаются в автоматических киосках (вы можете встретить такой и в логове монстров, и на базе Alpha Sections) и лежат в изредка встречающихся "шкафчиках". Стоит все сравнительно недорого, хотя система сбалансирована хорошо и слишком много денег здесь не бывает.

Наконец, в Beyond Good&Evil есть ряд мини-геймов от собственно поиска и фотографирования животных до аркадного автомата - видоизмененного аэрохоккея, стоящего в баре. Призом в большинстве случаев являются, как уже можно догадаться, жемчужины; но и сам процесс весьма приятен (на самом деле, к аэрохоккею было бы здорово получить multiplayer, а здешний наперсточник - лучший из всех, которых я когда-либо видел в играх).

Чем не подход?

Понимаете, я говорю об Action/Adventure. Все эти изобилие игровых элементов - для истории на 15 часов чистого игрового времени. Денежная система нужна только для того, чтобы покупать аптечки. NPC с характерами - чтобы провести по линейному сюжету. Выверенная география - для размещения пятнадцати локейшенов, из которых половина - второстепенные. Возникает ощущение, что нам дали проиграть кусочек жизни персонажа очень большой и правильной игры. Кусочек из конца первой трети. Здесь есть огромный мир, развернутый сюжет, ветвистая система развития персонажа, а мы просто успели увидеть одну зону и прожить один эпизод. Уровень персонаж не получал, и с системой развития мы не ознакомились.

Совершенно настоящий по ощущению инвентори заполнится обязательными предметами - одно оружие ближнего боя, одно дальнего, фотокамера. В совершенно настоящем по ощущению нелегальном носорожьем магазине продается пять вещей. Каждая в единственном экземпляре. Каждая жемчужина воспринимается как сюрприз, но у нее есть почти инвентарный номер. Настоящие деньги... Я повторяюсь, но ощущение действительно поразительное. Во всех используемых в Beyond Good &Evil геймплейных инструментах заложен боль-



Фотографическое свидетельство преступлений против народа





Ночь. Вид на остров. У нас уже есть шаттл


Луна. База Alpha Sections

ший потенциал, чем реализуется в рамках простой истории.

И упрекнуть Beyond Good&Evil здесь не в чем. Фразу можно и переформулировать: простая история BG&E рассказывается с использованием инструментов, которых хватило бы на действительно большую игру. Разработчики ставят перед собой конкретную задачу - Action/Adventure. И то, что они создают при этом ресурсы, из которых можно вылепить epic RPG, не мешает им придерживаться задачи. В результате у них получилась сказочная, волшебная Action/Adventure. Роскошная, богатая, с размахом, лучшая за многие годы. Делать игры так - значит уважать и любить игрока больше, чем пожелал бы самый придирчивый обозреватель.

И есть одна ключевая вещь, которая позволяет всем описанным выше особенностям собраться в эту волшебную игру. Это - визуальное очарование Beyond Good&Evil. Эстетика Rayman, перенесенная в мир покрупнее, оказывается к месту и творит чудеса. Серьезная история, переданная чуть нереалистичными, слегка мультяшными образами, не теряет во "взрослости", но приобретает совершенно отдельное обаяние. Особенные цвета, чуть искаженные формы, тела-бочонки, символизирующие физическую силу, и стремительность движений ловких персонажей, некоторая "карандашность" всех рисунков - то, что в Rayman'e было половиной игры, здесь часто лишь способ подачи. Но благодаря эстетике ты сразу проникаешься симпатией к этому красивому, теплому, приятному миру.

Добавим хороший технологический уровень (Beyond Good&Evil в меру требовательна к системе, но выжимает из нее многое), и игра производит парализующее впечатление. Ночное небо, блестящая вода, зеленоватый свет пещер, угрожающие красные лучи защитной системы, за которыми ходит огромный охранник, - мы видели более качественные детали, но настолько вкусное целое встречается крайне редко. Скриншоты великолепны. Картинка на мониторе впечатляет больше.

Чем не шедевр?

Beyond Good&Evil все время кажется не тем, чем является. То я, поймав настроение, вспоминаю Final Fantasy, не замечая простоту сюжета и лаконичное меню управления героем. То, подбираясь к очередному охраннику, прикидываю: "Я тихую ходьбу-то взял?" - и понимаю, что здесь нет перков, что режима ходьбы всего три, и они не поменяются до конца игры. Я до последнего - до последнего! - ждал перехода в новую зону.

Я все время чувствую, что играю в большую игру. Этот герой может потянуть на огромный сюжет. Этот интерфейс вместит работу с ветвистым каталогом предметов. Эта графика - для эпической игры, это разнообразие располагает к индивидуальности. Это слишком хорошо для Action/Adventure.

Хорошая игра как альтернатива эпической. Beyond Good&Evil великолепна. В ней может расстроить только одно: ее будет мало. Если делать небольшую игру, то ее надо делать именно так - когда ввод кода в сейфе нравится, потому что вести курсор по спиральной дорожке нужно круговыми движениями мышки, а не просто вверх. Именно это называется словами "как в последний раз".

Я очень жду следующего раза. Следующего уровня. Этот же стиль, еще больший мир.

Н

Между прочим...

Стилизация персонажей - особый вопрос. Одно дело - абстрактный союзник, другое - харизматичный кабан сапиенс с характером и массой ярких реплик. Одно дело - NPC-раздатчик бонусов, на месте которого легко могла бы быть тумбочка, другое - съевший в своем деле собаку наперсточник, хозяин китайской лавки или все те же носороги-растаманы. Одно дело - дурачество Rayman, другое - персонажи относительно, но все же серьезной истории. Однако же стиль сработал и здесь. Герои не воспринимаются ни игрушками, ни куклами: работа художников просто дает обаятельному миру обаятельных персонажей.



Луна. Бой. (Не показывать же последнего босса)

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

8.9

Любовь породила Тьму

Алексей КУЗНЕЦОВ



★ Жанр Action ★ Издатель Capcom ★ Разработчик Capcom ★ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск (128 Mb)
★ Сайт www.capcom.com

Как и в любой анимешной истории нам демонстрируют противостояние добра и зла. Два отличных фехтовальщика и друга, Зиг Вархайт (Sieg Wahrheit) и Виктор Делакруа (Victor Delacroix), становятся врагами: Виктор считает, что Зиг убил очаровательную Силу (Siela), в которую они оба были влюблены. Виктор подчиняет себя темным силам и начинает уничтожать все живое, действуя по схеме, которая, по его мнению, позволит ему воссоединиться с любимой. Помешать Виктору может только Зиг, за которого нам и предлагают сыграть.

Не возьмешь

Уже с первого уровня становится понятно, что легко не будет. Немыслимые толпы огромных пауков начинают атаковать, только завидев потенциальную жертву. Но у Зига имеется возможность вызывать себе легионы помощников, питающихся его энергией. На первых порах энергии немного, но благодаря тому, что ее запас пополняется с каждым убитым монстром, недостаток вскоре перестает ощущаться. Благо монстров здесь - хоть отбавляй.

Переходя из локации в локацию, мы находим кусочки Танатоса (Thanatos chip), которые позволяют призвать новые типы вспомогательных бойцов. Всего в игре предусмотрено семь легионов, причем перед каждым уровнем мы имеем право выбрать только два. Легионы могут играть атакующую или защитную роль. Появление легиона выглядит феерически. Согнувшийся Зиг резко устремляет свой кулак к земле и вокруг него с характерным взрывным звуком, иногда из пламени, а иногда - из облаков, появляются бойцы. А уж целей для них игра предоставляет предостаточно: огромные пауки, человекоподобные звери, зомби, птицы, непонятные растения, летающие ежи на реактивных двигателях и глубинные бомбы на ногах, а также немыслимой величины боссы в конце уровней.

Хотя и сам Зиг - парень не промах. Ему ничего не стоит вынести целую орду мистических зверей, при этом он то и дело подбрасывает мечом сразу по несколько демонов с последующим нанесением мощного удара, пока те еще барахтаются в воздухе. Похоже на подачу в теннисе. Во всем этом мясе зачастую даже сложно различить собственный, только что вызванный легион.

Зиг постепенно развивается и накапливает артефакты. У него повышаются статистики и скиллы, причем без вмешательства со стороны игрока. По иному ситуация обстоит с легионами. Именно от их развития зависит победа или поражение. Их разнообразие наш главный козырь: в арсенале - рубящие, стреляющие, защищающие, взрывающие и разрывающие юниты. От грамотного выбора легионов для очередного уровня зачастую зависит исход схватки. Иногда Зиг пасует перед необычным противником, и легионы сами делают всю работу. Подопечных необходимо постоянно апгрейдить, при этом можно увеличивать их численность, мощность скиллов, статистики. Чем круче легионы, тем проще будет добираться до лорда Делакруа, остановить которого можем только мы.



Где она взяла огнестрельное оружие!

Примерно в середине игры нам дают возможность отдохнуть от руин и пещер, эффектно пострелять с двух рук в лесу, да к тому же в облике очаровательной девушки. Арсия жаждет отомстить Делакруа, который уничтожил ее семью. Эффектная стрельба, красивые прыжки и умение виртуозно махать ногами очень скоро приводят нас к концу уровня. Кстати, после полного прохождения игры открывается возможность играть Арсией в качестве главного героя.

Финал оказывается совершенно непредсказуемым, он стоит того, чтобы пройти всю игру.

Ложка + бочка =

Игровой мир огромен, но его дизайн несколько однообразен – руины да пещеры. Монстров много, но они сплош близнецы. В суете схваток почти не получается уловить отличия между видами. Какая-то тварь становится на пару сантиметров выше, другой что-то подкрасили и сунули в руку топорик. Камера тормозит, не всегда поспевая за персонажем. Зафиксировать же ее, например, за спиной, не получается.

Порт

Игра требовательна к ресурсам, но потенциала нынешних персоналок вполне хватает. Судя по графике - это прямой порт игры, без каких либо существенных изменений. Поддержки мышки не предусмотрено, а жаль. Даже видео запаковано в собственный формат, который, впрочем, просматривается штатным виндовым плеером.

Игра абсолютно консольная и на приставке играть в нее было бы легче. Но именно таких произведений не так много на PC. Теперь их стало на одну больше, и эту тенденцию можно только приветствовать. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

7.1



Финальная схватка с Делакруа

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Константин ИНИН ака Гуру Брамин

Красный, коричневый

"Не буду я есть эту кашу!" - Кричала за ужином Маша.
" И правильно, - думала каша, - Хорошая девочка Маша!"

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Crystal Dynamix** ★ Разработчик **Eidos** ★ Рекомендуется **Pentium III 700 Mhz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.legacyofkain.com**

На выходе из трактира в меру благородного рыцаря поймали и замочили; через некоторое время темный волшебник воскресил его в виде вампира, дабы использовать в своих целях. На этом месте я перестал следить за серией Legacy of Kain. Что-то там разрушение и восстановление мира, что-то там хрен вам, а не восстановление, что-то там Разиель, что-то там крылья, что-то там водоворот. В общем, в итоге многовековой трехпалый вампир стоит перед входом в замок некоего Мебиуса и планирует порвать его на его же ленты.

Почему про эту игру пишу я? Во-первых, новых игроков не меньше, чем тех, кто не видел серию. Во-вторых, игра заявлена как отдельный продукт, отличающийся от предшественниц не только, скажем, динамикой, но и самим жанром. Как воспринимает нового «Каина» знаток серии, этот самый знаток расскажет вам в конце статьи (он делился со мной своими мыслями, и, похоже, для самой игры лучше, чтобы ее смотрел новый человек). А пока что этот знаток позвонил мне и сказал: «посмотри-ка ты, Костя, свежим взглядом «Каина». Что я мог ответить? Костя, да ради бога!

По-взрослому

Более неуместный ответ было придумать трудно. Наш статный герой пьет кровь из прикованных к стене людей с той же легкостью, с которой пьет ее из приковавших, и ломает охранникам шеи сразу после того, как они под страхом сломанной шеи выдают ему всю имеющуюся информации. Герой второй вообще стартует в спектральном мире, где нечто со щупальцами и глазами называет себя его хозяином и рассказывает про неотвратимость судьбы. Вместо крови второй герой питается заблудшими и не очень душами. Какой уж тут бог.

Погружение в вампирские разборки проходит трудно, но играть в целом не мешает. Перед обоими красавцами ставятся локальные и конкретные задачи: Каин, древний могучий красный вампир, считающий, что имеет прямое отношение к вампирским пророчествам, должен пройти в замок и найти там некоего Мебиуса. Мебиус полагает, что у Каина с пророчествами нет ничего общего, и организует травлю на вампиров и вообще ведет себя неправильно. У коричневого Разиеля задача еще более насущна: безумный супермозг, -глаз и «-щупалец» вроде как выпускает его на волю, но при этом крайне мешает уйти. Надо вырваться – что уж тут понимать.

Реализация задач выливается в аркадный экшн. Осознавая идейное превосходство тех, кто играл в первые части (и теперь понимает, что здесь происходит), потихоньку привыкая к использованию в качестве лечилок крови или душ, мы начинаем продвигаться.

Гармония

Я сказал, что погружение в вампирские разборки не мешает играть. Это не совсем точно: на самом деле оно затягивает. Дело здесь даже не конкретном сюжете, а в устройства мира, в его наполнении. Действия героев удивительно гармонируют с окружающей действительностью, все происходящее выглядит совершенно адекватно. Леса, залы, подземелья, призрачный мир – сначала ты пьешь кровь, потому что этого требует геймплей, но, чем дальше, тем больше ты включаешься и начинаешь воспринимать этот процесс как совершенно естественный. Парень, умеющий превращаться в туман и проходить сквозь решетки, на бегу хватает человека, чтобы привести в порядок упавший уровень здоровья. Legacy of Kain обладает несомненным обаянием. Ты быстро привыкаешь к странной вселенной (ну почему вдруг вампиры стали бояться воды? С чего вдруг у вампиров редуцируется количество пальцев?) очень быстро приучает к себе, и ты чувствуешь себя в игре, даже несмотря на слабое знание сюжета.



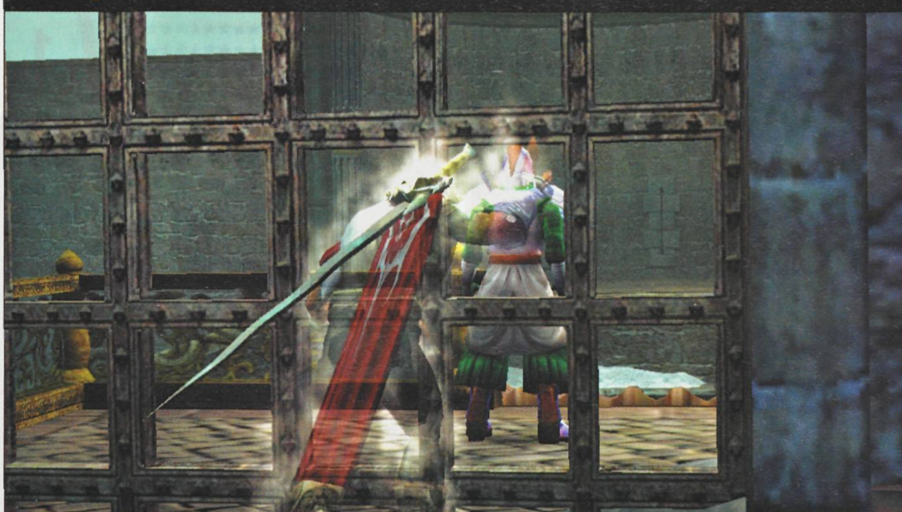
Атмосфера делает интересными несложные паззлы и оживляет понятные коридоры. Ролевая система – сбор артефактов, увеличивающих здоровье и ману, да линейное приобретение со временем новых скиллов – воспринимается не как жалкая пародия, а как удачное дополнение. Боевая система просто приятна: небольшие апгрейды hac'n'slash'a и все возрастающая сложность противников делают бой вполне осмысленным. Игра затягивает все больше и больше, ты все быстрее и увлеченнее бежишь по коридорам, рушишь стены, распахиваешь ударом ноги двери... и тут случается страшное.

Проблемы

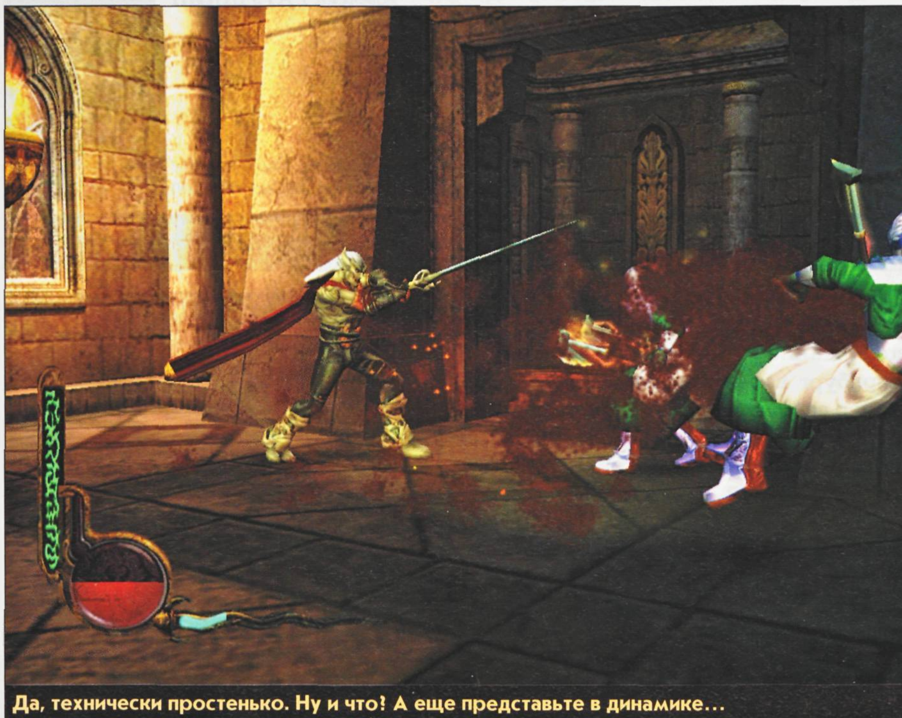
Я не знаю, как они живет с этой камерой игрок на PlayStation 2, но оставив ее в версии для PC, разработчики совершенно четко обозначили свою позицию относительно PC-пользователей. Цензурно это не выразить; в общем, имеется в виду крайняя степень пренебрежения.

Для приставочной по сути игры нормально самопроизвольное изменение камерой положения; поиск наиболее эффектного плана в этой ситуации тоже нормален. В сочетании с управ-

Мизансцена






Да, технически простенько. Ну и что! А еще представьте в динамике...

лением, привязанным к камере, то есть - жмем налево, и персонаж бежит налево по экрану, а не налево относительно себя – получаем малопредсказуемого персонажа. Такой популярный способ устранения этой проблемы, как фиксация направления (нажали клавишу, и как камера ни крутись, пока не отпустим, будет бежать, куда бежал) в LOKD не используется. На краю нас тоже не останавливают. Вы же понимаете, что эффектный план – далеко не самый удобный. Перемещение без знания того, где обрыв, и прыжки неизвестно куда – это здесь нормальное дело. Впрочем, что там в никуда: в порядке добивания разработчики приучили камеру крутиться и во время прыжка персонажа. Простой прыжок на три-четыре метра – это всем не зажатое движение и нажатый прыжок. Это маневр.

Я пять минут взбирался на лестницу. Ничего особенного – после решения паззла в воздухе повисают плиты. Прямой участок, участок с провалом, просто две плиты – на первую, на вторую, на выход. Но зала, как и многие здесь, была круглой, лестница, соответственно, спиралевидной, и камера подстраивалась. Если вкратце, то на стадии легкого раздражения я падал даже на сплошном участке; а уж свалиться во время подготовки к прыжку – так это за наше «здравствуйте!».


Разиель, поглощающий душу

Проблемы полутехнического характера все время сбивают ритм. Трудно быть в игре, когда тебе все время напоминают, что это игра. Что реальный мир здесь: в нем существуют разработчики, и именно из-за них, а не из-за врагов или отсутствия сил ты сейчас торчишь на этом обрыве.

Парадокс

Несложный расклад. Стильная игра – здесь еще и яркая в лучшем приставочном смысле графика: такая, с которой не присматриваешься к деталям. Ну и что, что размытие картинки осуществляется достаточно примитивными методами. Зато какой внушительный Каин, какая праздничная броня на врагах, как хлещет кровища! Праздник экшна. При этом – жуткие проблемы с удобством, сбивающее, как уже было сказано, весь ритм. Несоответствие настроения проблемам раздражает страшно: застрянь я так из-за объективной сложности задачи, это воспринималось бы гораздо проще. Здесь достаточно драйва – если вам хватит терпения. Звучит парадоксально, но дело обстоит именно так.

Впрочем, если вы поклонник серии, у вас есть дополнительный мотив прорываться несмотря ни на что. Но тогда могу вам только посочувствовать: Legacy of Kain: Defiance отлично портит кровь. Н

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Если Defiance ваше первое знакомство с миром Legacy of Kain, то вы получите свою долю удовольствия от неплохой аркады-слешера. Но если вы давно и пристально следите за миром Nosgoth`а то, скорее всего, понимаете, что разработчики из Crystal Dynamics пережевывают раз за разом одни и те же сюжетные линии. Crystal Dynamics лишь хранят ту крупицу святой гениальности, которая осталась от действительно потрясающей первой части, разработанной канадской студией Silicon Knights.

За моей спиной на редакционной стенке в рамочке висит карта мира Nosgoth`а (она была в коробке с первым Legacy of Kain), иногда я смотрю на эту карту и думаю, - "Брошу все и смотаюсь на недельку в Stahlberg". Все приключения Каина и Разиеля за последние несколько игр в территориальном плане охватывают максимум треть огромного мира первой части.

Сейчас в руки Crystal Dynamics попала другая серия – Tomb Raider. Надеемся, она не будет так же тлеть, как и Legacy of Kain, а умрет тихой, спокойной, мучительной смертью, принеся Eidos еще немножко денег. - Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★☆☆☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.3


Добивание без выпивания крови

Алексей РАТУШКИН



Кино было

Здравствуйте, я ваш король!
Арагорн (из обращения к жителям Минас Тирит)

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **Electronic Arts** ★ Рекомендуется **Pentium IV 1.2GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт **www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking**

Оценивать по достоинству то влияние, которое фильм Джексона оказал на мировую массовую культуру, пока еще рано. Ждет ли нас подлинный ренессанс фэнтези или дело ограничится банальным бумом – ответ на этот вопрос мы получим лишь через пару лет, когда будут изданы все special-gold-director's-версии, десять раз перепет саундтрек и написаны мемуары "четвертого орка слева в пятой батальной сцене, если считать от конца второй серии". Когда спадет коммерческий ажиотаж, одним словом.

Пока же он лишь достигает своего пика, волной захлестывая рынок развлечений. И среди серферов, оседлавших эту волну, уверенно держится Electronic Arts; если она кому и проиграет этот заезд, так только самой New Line Cinema.

Два билета на дневной сеанс

Эти люди умеют делать игры красиво. Настолько красиво, что поначалу даже не замечаешь, что за этой красотой может скрываться кучка недостатков. Небольшая такая кучка, но, тем не менее, довольно ароматная. Впрочем, давайте-ка по порядку.

Перед нами не просто игра, перед нами продолжение фильма. Кейт Бланшет со своим хорошо поставленным нольдорским акцентом. Краткое содержание предыдущей серии: Хорнбург вот-вот падет, Гэндальф и Йомер спешат на помощь (должен был быть Эркенбранд, но кому интересны детали). Конная лава рохиримов врезается в строй саруманових войск, Гэндальф спешивается и... Что? Куда кино дели? Туториал? Первая миссия? Я им управляю?

И вот так, лишь получив пару пинков от ближайших урукхаев, вы понимаете, что это уже игра, и начинаете сами раздавать пинки в ответ, попутно осваивая управление в самом что ни на есть разгаре битвы за Хельмову Падь.



Ход уже не новый, но каково исполнение! Какой тонкий переход от заставки к миссии, с какой легкостью и непринужденностью игрока бросают в пекло геймплея! И так будет по ходу всей игры. Грань "заставка-действие" размыта настолько, насколько это вообще возможно при современном уровне технологий.

Эти смешанные впечатления, что мы "играем в кино" и "смотрим игру", лишь усиливаются благодаря непосредственно процессу игры. Какое у нас там самое избитое клише для превосходной степени? "Выше всяких похвал", да? Так вот, анимация в The Return of the King выше всяких похвал. Одно удовольствие глядеть, как Леголас шинкует противников своими именными парными клинками и добивает поверженных наземь одним размашистым ударом (добро должно быть с кулаками). Совсем другое удовольствие осознавать, что делает он это потому, что ты жмешь на кнопки.

Все это хореографическое великолепие, конечно, немного бы стоило, если бы не еще одна ключевая особен-



Харизма – она и в Мирквуде харизма. Даже с такой моделькой

"Утро орочей казни", полотно неизвестного автора Третьей эпохи

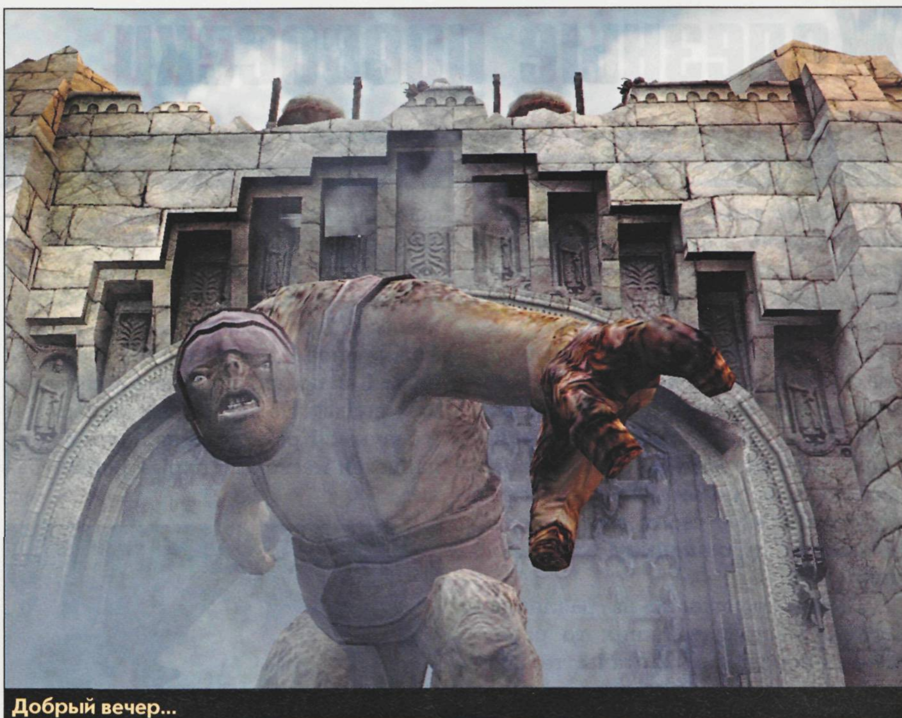


ность The Return of the King. Комбо. Основа основ любой игры, посвященной ближнему бою. В The Return of the King есть три типа атаки (не считая дистанционной): скоростная (для быстрой шинковки прущих на рожон недругов), силовая (для выноса щитоносцев) и вспомогательный пинок (для придания ускорения в горизонтальной плоскости). Так вот, в The Return of the King у вас есть возможность набирать экспу, повышать уровни (естественно, лишь за счет убиения оппонентов) и учить разнообразные комбы. Но это еще не все! Скорость набора экспы напрямую зависит от того, насколько эффектно (читай: быстро и разнообразно) вы отправляете в верхнюю тундру встречных монстров. Чем зрелищней боевка, тем быстрее получите новый уровень; чем быстрей получите уровень, тем быстрее выучите новые комбы; чем быстрей выучите комбы, тем зрелищней будет боевка... Чувствуете закономерность? Круговорот экспы в природе, иначе и не назовешь, и все ради зрелищности процесса.

Геймплей прямолинеен, как посох Гэндальфа, и это прекраснейшим образом вписывается в концепцию игры. Никаких вам "дерни за рычаг и ищи, где дверь открылась". Архитектура уровней напоминает монорельсовую дорогу, а все интерактивные объекты заботливо подсвечиваются. Работы для головного мозга немного, и в основном она сводится к постоянному самоодергиванию: мол, спокойнее, не спеши, мало ли что там за поворотом. А за поворотом – не только новые враги, но и регулярные врезки на движке, очередной шикарный ракурс камеры, реплики напарников, новые задания, возникающие по ходу действия. Кино, одним словом.

Отдельная песня – прекрасное техническое исполнение звукового сопровождения. Не зря при запуске нам демонстрируют логотип THX. Ну а музыка... Оригинальный саундтрек фильма – сам по себе вещь замечательная, а будучи грамотно приложен к наиболее драматичным моментам действия, так просто оставляет неизгладимое впечатление.


Назгули-гули-гули


Добрый вечер...

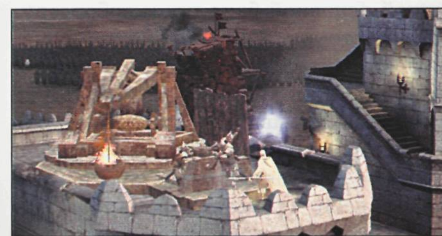
А еще The Return of the King просто-таки ломится от различных бонусных материалов. Пройдете миссию – получите возможность полюбоваться концепт-артом фильма и игры, посмотреть интервью с актерами. Пройдете игру... впрочем, нет, сначала пройдите, а там сами увидите.

Бревна в чужих глазах

Ну и пару слов о плохом. Проект мультиплатформенный. Задники бледноваты, модельки бедноваты, освещение серовато. Видно, что над графикой PC-версии работали дополнительно (взять хотя бы широчайший список поддерживаемых расширений), но владельцы больших мониторов вряд ли будут довольны качеством картинки. Ситуацию спасают спецэффекты и упомянутая выше великолепная анимация, отвлекающие на себя львиную долю внимания игрока.

Записать игру можно в любой момент. Что, обрадовались? Зря. В сейвах сохраняется информация лишь о количестве уже пройденных миссий. На каждом уровне расположено несколько чекпойнтов (грамотно расположено, надо отдать должное). Завалят вас, отреспавнитесь на последнем. Решите бросить миссию посередине уровня, сохранитесь, выйдите из игры, а начинать потом все равно придется с самого начала.

Управление кривое, но поддается частичному лечению путем перенастройки. Камера... Камера работает не



хуже заправского постановщика, выбирая ракурсы, от которых какой-нибудь излишне впечатлительный член Американской гильдии операторов, пожалуй, умер бы от восторга. А какой-нибудь излишне впечатлительный геймер – от ярости. Но мы-то люди с крепкими нервами? Так что просто отметим, что камера, зараза, постоянно выбирает неудобный ракурс, каждую минуту стремится сменить его на еще более неудобный, что при частично вылеченном управлении раздражает, и двинемся дальше по списку недостатков... Хотя стоп, недостатки-то как раз и закончились. Нет их больше, сколько ни вынюхивай.

Странная фамилия - Итого

Хоть нравоучительные повествования и устарели как литературная форма еще в восемнадцатом веке, мораль у этой статьи будет. И заключается она в том, что перед нами пример, если не сказать эталон, того, как нужно делать игры с киношной лицензией. И теперь, если кто-то вдруг сделает хуже, то мы прилюдно заклеймим его позором, поставим в угол и заставим играть в The Return of the King.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
ДИЗАЙН	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

Железные дровосеки

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

*Лучше буду жить один,
чем как Терминатор.*
авторское видение "Ленинграда"



★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Atari, Inc.** ★ Разработчик **Clever's Games** ★ Рекомендуется **Pentium 4 2.0, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**
★ Сайт **www.t3game.com**

Как мы знаем, с одной стороны, Судный День все же наступил, а с другой – бельмо на глазу всех механоидов, Джон Коннор, таки выжил и возглавил сопротивление. С этого момента Земля превратилась в сплошное поле боя, на котором люди и машины с переменным успехом мочили друг друга. В Т3 любой желающий сможет примерить на себя повстанческую или цельнометаллическую форму и в меру своих способностей показать противнику кузькину мать.

Битвы происходят на различных картах, воспроизводящих то разрушенные городские кварталы, то авиабазу, то военную лабораторию, то кладбище. На каждой карте есть по одной основной базе противоборствующих сторон и несколько первоначально нейтральных контрольных точек. Зачищая территорию, эти точки можно захватывать и потом спавниться на них, что позволяет прилично сократить расстояние до места боя. В течение всего сражения командам начисляются очки за отправленных к праотцам врагов, побеждает набравшая большее количество.

В зависимости от карты, с каждой стороны участвуют по несколько видов солдат привычных специальностей: разведчики, пушечное мясо, тяжелая пехота и т.д. При игре на стороне железяк можно вселиться даже в летучего гаденыша FK. Живет он не очень долго, но, умея передвигаться по вертикали, хлопот может доставить немало. При выборе юнита иногда можно определиться и с его вооружением. Как правило, это касается тяжелых солдат, вооруженных пулеметом и базукой. Кроме того, на поясе всегда найдется место для пары-тройки гранат.

Унылый пейзаж глазами железяки. Тоскливо

Машиной воспользоваться нельзя, и на усталость при этом тоже не пожалуешься. Несправедливо



Год какой не помню, начало июня... Все еще живы

Первые минуты игры уходят на завоевание территориального превосходства, обе команды в авральном порядке захватывают нейтральные точки. Для этого необходимо на некоторое время остановиться под соответствующим знаком, после чего он окрасится в нужный цвет, а вы сможете спокойно побежать дальше. Если же точка уже захвачена врагом – не беда, просто стоять под знаком придется вдвое дольше, а значит, и шансы получить маслину в лоб существенно возрастают. Когда делить уже нечего, начинается общий массакр с применением подручных средств, после которого подводятся итоги.



Отлетался

Т3 затачивался именно под командную игру, а не под сингл с ботами. В частности, люди априорно слабее, зато они могут лечиться и пользоваться разбросанным по уровню транспортом и стационарным вооружением вроде укрепленных пулеметных гнезд. Вот только боты далеки и от того, и от другого, предпочитая банально наваливаться кучей на прущий в атаку металлолом и героически погибать. Что характерно, стоит вам переметнуться на сторону машин, как недавние соратники начинают вовсю пользоваться упомянутыми осколками благ цивилизации. По-моему, это гнусно.



Симпатично сработано, я и не думал, что так живописно получится



Эта летучая фигня бомбит без разбора и своих, и чужих, а жизнь при этом сносится за милую душу

Несмотря на, казалось бы, безотказные слагаемые успеха, Т3 был обречен на непонимание еще до релиза. Во-первых, довольно убогая реализация, во-вторых, печальная слава последней части кинематографического прототипа, которого не пнул лишь ленивый, и, в-третьих, недавний выход долгожданного CS 1.6. А зачем народу клон, когда оригинал вполне устраивает? К тому же клон посредственный по всем показателям, в том числе по самому главному - мультиплеерному драйву. А потому очередная попытка скрестить ежа и ужа может считаться неудавшейся. **Н**



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆☆☆☆

5.9

BABYLON 5 I'VE FOUND HER: DANGER AND OPPORTUNITY

Космический уксус

Юрий ПАШОЛОК

Corps is your father! Corps is your mother!
Из рекламного буклета Пси-корпуса

★ Жанр **Космосим** ★ Издатель **Space Dream Factory** ★ Разработчик **Space Dream Factory** ★ Рекомендуется **Pentium-III 1 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **ifh.firstones.com**

Рождество, как известно, время подарков. Воротилы игровой индустрии в этот раз были щедры как никогда. С барского плеча преподнесена Steel Panthers, четыреста с лишним мегабайт радости для любителей варгеймов (смотрите DVD к январскому номеру). После такого щедрого жеста трудно чем-то удивить.

Но под Рождество случаются и не такие чудеса. Двадцать седьмого декабря на просторы интернета выплыла Babylon 5 I've Found Her: Danger and Opportunity, детище группы единомышленников, создававших игру долгих пять лет. И это не герой минувших дней, а новейшая разработка, более того, одна из лучших игр редкого ныне жанра "космосим".

Фанаты - это страшная сила

Вселенная Babylon 5 является идеальной базой для создания космического симулятора. Тем удивительнее, что до сих пор ни одной игры по мотивам сериала так и не появилось. Единственный космосим, создававшийся Sierra, был закрыт еще в 1999 году. И это притом, что число модификаций по мотивам Babylon 5 давно превысило десяток. Маркетологов из Sierra после этого иначе как людьми с, мягко говоря, нестандартным мышлением не назовешь.

И вдруг, как чертик из табакерки, появляется Babylon 5 I've Found Her. Некоммерческий проект, во главе которого стоит главный программист Homeplanet, мгновенно оказался в фаворитах жанра. Danger and Opportunity является всего лишь прологом к основной кампании, которая появится позднее, но и те пять миссий, что доступны сейчас, производят сильное впечатление. Нестандартная сюжетная линия, шикарные ролики на движке, отличная проработка геймплея - все это моментально притягивает к игре и заставляет пройти ее на одном дыхании. Одновременно была сделана серьезная заявка на новую планку в проработке графики. Корабли отличаются детализацией, а планеты, радовавшие глаз в Homeplanet, стали еще красивее. А какое в Babylon 5 I've Found Her гиперпространство... пожалуй, даже в сериале оно смотрелось чуть хуже.

После всего увиденного остается лишь один вопрос: почему всего этого мы не увидели в Homeplanet? Неужели коммерческий проект может быть хуже фанатской работы (а разница действительно ощутимая)? Особенно если учитывать, что Danger and Opportunity появился всего на полгода позже детища Revolt Games...

Практическая физика

Летная модель Babylon 5 I've Found Her: Danger and Opportunity полностью перекочевала из Homeplanet. Кому-то она нравится, кому-то нет, но придется привыкать - другой игры по мотивам Babylon 5 вряд ли стоит ожидать. Можно даже говорить о том, что летать стало менее удобно: система индикации оказалась запутаннее, а потому держать заданную скорость труднее. На месте осталась и система контрольных точек, без нее большинство миссий попросту нельзя пройти. К сожалению, полноценного кокпита как не было, так и нет.

Единственным по-настоящему спорным решением стало оснащение кораблей ракетами. В сериале истребители ракетами не пользовались, а в игре для Starfury предусмотрено аж восемь внешних (!) пилонов. Хотелось бы надеяться, что ракеты (в Danger and Opportunity они доступны лишь в одной миссии) серьезно на геймплей не повлияют, в противном случае нас ждут дисбаланс и знакомые по Homeplanet "салочки".

В провинцию, к грязи

Более яркого примера того, что бывает, когда за дело берутся настоящие фанаты, трудно и представить. А ведь Danger and Opportunity всего лишь приквел, остается догадываться, какой будет полноценная кампания. Ждем с нетерпением. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★	7.8
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

Между прочим...

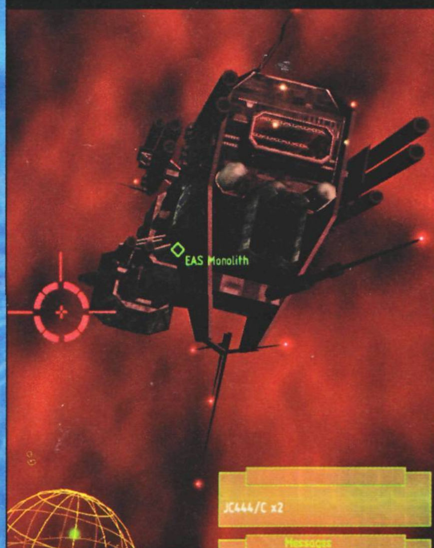


Как бы хорошо ни выглядела Babylon 5 I've Found Her, но есть еще более качественная работа. Речь идет о Babylon 5: Hold the Line, модификации к еще не вышедшему космосиму Starshatter. Мод уже готов, проблема в том, что сам Starshatter еще не вышел, а потому насладиться Hold the Line могут лишь счастливые обладатели закрытой бета-версии игры.

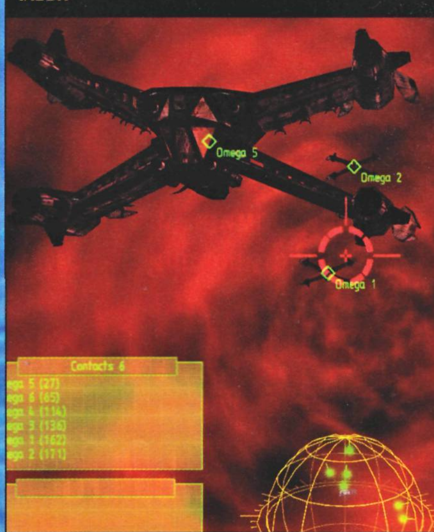
Отлетался, крылатый...



Местное гиперпространство



И кто говорил, что телепаты неразговорчивы!



Как говорил Кош...

Если ты полетишь на За'ха'дум, ты умрешь...

Я птица вольная, куда хочу - туда лечу!
Ворона из м/ф "Домовенок Кузя"

Нечасто выходят фриварные игры, которые по качеству не уступают хорошим коммерческим проектам. Еще реже эти игры - космосимы. Поэтому мы не упустили возможности поговорить с создателями Babylon 5 I've Found Her. На наши вопросы отвечали руководитель проекта Олег Петров, программист и главный консультант по вселенной Andy La Rubin.



Олег Петров и Andy La Rubin - рейнджеры и хранители тайны Вавилона на Земле

***Навигатор Игрового Мира:* Можно, первый вопрос будет не совсем корректным! Homeplanet выглядит бледно на фоне Babylon 5 I've Found Her. Почему коммерческая игра по геймплею гораздо слабее своего фриварного побратима!**

Олег Петров: Мы категорически не согласны с такой постановкой вопроса. Хоть в обеих играх геймплей, конечно, основан на реальной физике, в деталях есть существенные различия, которые затрудняют сравнение "в лоб". У обеих игр есть свои преимущества и недостатки, которые следует принять во внимание. Например, в IFH научиться летать и воевать для большинства игроков сложнее, нежели в Homeplanet, где ускорения (а следовательно, управляемость) гораздо выше. Это приводит к более "яростному" и быстротечному бою в Homeplanet и более плавному и требующему точности и практики маневрированию в IFH.

Однако субъективное преимущество IFH в том, что она использует прекрасно проработанную и любимую многими вселенную Вавилона 5, атмосферу которой мы очень бережно пытались сохранить и привлекательность которой для многих игроков, увы, не является нашей заслугой... Нас очень радует то, что определенное количество людей, поиграв в нашу игру, всерьез заинтересовалось Вавилоном, с которым ранее были незнакомы. И это просто замечательно.

***НИМ:* Не возникала ли у вас идея связаться с Vivendi Universal и предложить издать Babylon 5 I've Found Her как обычную игру?**

Andy La Rubin: Да после того, что они сделали с Babylon 5: Into the Fire, мы с ними даже разговаривать не будем! К тому же у них давно уже нет лицензии на издание игр по "Вавилону 5" и, насколько мы знаем, таких лицензий Warner Bros в данный момент по неизвестным причинам не выдает никому.

***НИМ:* В сериале истребители Starfury не были оснащены ракетами. У вас на его пилоны можно повесить до восьми ракет. Сознательно ли вы изменили вооружение, и если да, то по какой причине?**

ОП: В нашей игре мы старались во всем максимально точно передать самые мелкие детали, где это возможно. Это касается и вооружения тоже. Starfury могут вооружаться шестью (а не восемью!) ракетами, что и было показано в телефильме Thirdspace. Из этого же фильма был позаимствован внешний вид радара, который оказался весьма удобен и функционален и понравился многим игрокам.

***НИМ:* Во второй миссии идет жестокое избиение нарнов. С кем еще из инопланетных рас придется столкнуться? И будут ли Тени (или их время еще не пришло)?**

ALR: В 2254-м году, в котором происходят события как приквела, так и основной кампании, как раз было закончено строительство Вавилона 4, и его тут же попытались уничтожить приспешники Теней. Так что их хозяева тоже уже где-то неподалеку... Что касается других инопланетных рас, то это еще не определено. Точно будут минбарцы, а остальные - если этого потребует сюжет. Однако надо понимать, что в галактике в этот момент время достаточно мирное и грандиозных военных конфликтов между инопланетными цивилизациями ожидать не стоит.

***НИМ:* В конце приквела звено кораблей Omega Squadron забирает с собой корабль главного героя. Можно ли в полной версии будет полетать в составе Omega?**

ALR: Сюжетная линия основной кампании сосредоточена на судьбе корабля "Персей" и эскадрильи "Альфа" после событий, о которых рассказывалось в приквеле. Хотя дальнейшая судьба Николая - это тоже очень интересная тема, и вполне возможно, что она еще где-нибудь да проявится.

***НИМ:* Так, признавайтесь, чья была идея назвать навигатора Иваном Сусаниным?!**

ОП: Моя. В какой-то момент пришлось придумывать несколько имен малозначительным и не влияющим на сюжет персонажам для упоминания в нашей базе данных (кстати, почитать базу очень полезно, там есть много интересного). И вот, исчерпав фантазию, расстроенный, я вписал в пустую строчку Ивана, намереваясь придумать "нормальное" имя позже. Однако позже мы решили оставить Сусанина в экипаже: в конце концов, на "Персее" вряд ли служит много поляков... Теперь, пожалуй, можно считать это нашим национальным "пасхальным яйцом". И мне почему-то кажется, что нашего Ивана в дальнейшем переведут на другое место службы...

***НИМ:* Нам всем, разумеется, очень хочется поиграть в полную версию Babylon 5 I've Found Her, долго еще ждать осталось?**

ОП: Видите ли, работа над приквелом только завершилась, да и то не совсем, еще предстоит выпустить апдейт, исправляющий найденные за это время ошибки и добавляющие в игру некоторые полезные возможности. Возможно, будет еще один апдейт, добавляющий мультиплеер, но это отдельная история. Так что работа над полной кампанией еще не начиналась вовсе, и, когда начнется, мы пока не знаем. Тем более трудно сказать о завершении столь амбициозного и требующего огромных затрат времени и труда предприятия как полная кампания. Поэтому обратимся к классике - "when it's done"...

Интервью подготовил Юрий ПАШОЛОК

Вадим ПАЛОНИН

МАКСИМУМРЕДАКТОРСТВО

Любая деревенская колдунья может это сделать.
А знаешь ли ты заклинания Изменения?
Урсула Ле Гуин. "Волшебник Земноморья"

РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ МОДОВ НА ДВИЖКЕ MAX PAYNE 2

Для начала будем считать, что вы только вчера, узнав про внимание 3D Realms к фанатам, твердо решили увидеть свою физиономию намалеванной на одном из столбов третьей части "Макса Пейна". И это при наличии неполных трех классов среднего образования, доскональном знании стихотворения "Парус" и безразмерной любви к компьютерным играм. Говоря проще, вы - наш человек и все перечисленное ниже вам по плечу.

Подготовка

Сначала проинсталлируйте саму игру и редактор, который можно скачать с официального сайта или взять с приатаченного к журналу диска. Во время инсталляции вам предложат выставить ExampleMod. Не нужно это делать: он изменяет файлы menu.txt и levels.txt до такой степени, что вам просто-напросто не удастся добавить в игру свой уровень. Что характерно, если попытаться установить редактор до игры, воспользоваться им не удастся. То же самое будет, если игра ставилась давно, и вы успели с того времени снести систему, или если вы попытаетесь установить и то и другое в один каталог. Пробегитесь глазами по внутренностям папки. Что мы видим? (См. рис. 1)

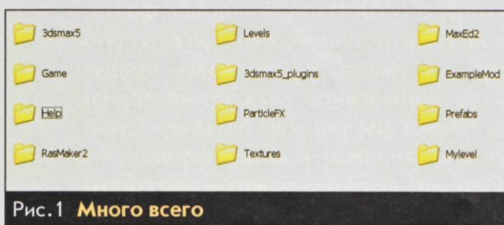


Рис.1 **Много всего**

В дальнейшем будем называть эту директорию "главной". Пока понадобятся лишь папки RasMaker2, MaxEd2 и Game. Еще одну директорию придется добавить самостоятельно, так как редактор обладает неприятной привычкой глючить и беситься в случае любых ваших ошибок. Печально, но чаще всего излечению это не поддается и приходится звать на помощь мистера Uninstall'a. Профилактика тут простая: создаете папку Mylevel (по крайней мере, так захотелось назвать ее нам), в которой теперь будут находиться материалы ваших экспериментов. Скопируйте в эту папку файлы rasmaker2.exe и rl.dll из директории RasMaker2. Внутри директории Mylevel создайте поддиректорию data (обязательно с маленькой буквы). В последней создайте поддиректории database и menu. Внутри database создайте поддиректории levels и music. Осталось залезть в levels и создать там папку work. В дальнейшем договоримся называть эти только что созданные папки "вашими". (См. рис. 2)

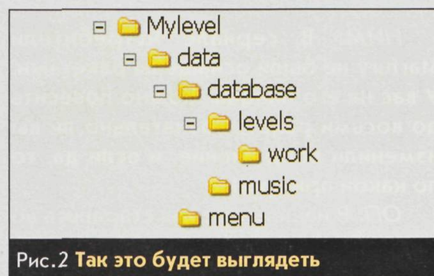


Рис.2 **Так это будет выглядеть**

Зайдите последовательно в game → data → menu и скопируйте оттуда файл menu.txt в вашу папку menu. Потом из game → data → database → levels вытащите на свет божий (в смысле - в свою папку levels) файл levels.txt. Осталось скопировать в вашу папку music файл music.txt из папки game → data → database → music. В общем-то, на этом основные приготовления заканчиваются, но вы можете серьезно упростить себе дальнейшую жизнь: создайте в главной директории поддиректорию Links, в которую поместите ярлыки на папки:

- Mylevel;
- MaxEd2;
- Game;
- с оригинальной игрой Max Payne 2;
- Levels (ту из них, что лежит прямо в главной директории).

Теперь вам не придется постоянно лазить по чересчур ветвистому дереву каталогов. Вместо этого просто сможете выбирать ссылку.

Создание первого уровня

Заходите в MaxEd2 и там запускайте файл MaxEd.exe. Вот вы и стартовали игровой редактор. Теперь создайте новый файл, нажав Ctrl+N. (См. рис. 3)

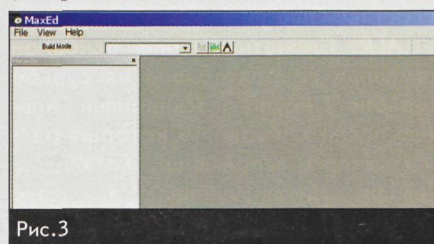


Рис.3

На экране появится синяя координатная сетка на черном фоне. (См. рис. 4)

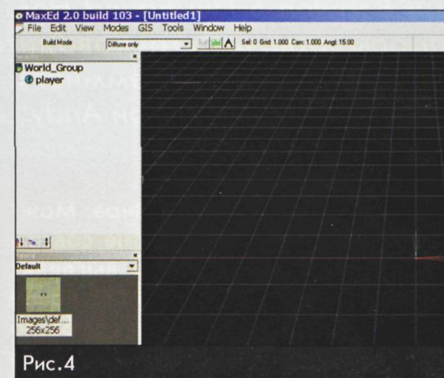


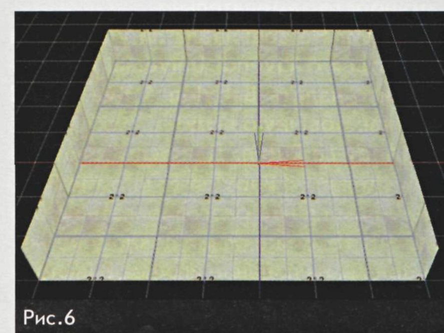
Рис.4

Теперь немного об особенностях редактора. Все дело в том, что в нем существуют так называемые Modes (режимы). За включением/выключением каждого закреплены свои функциональные клавиши (F1,F2,...F12) и пункт меню. (См. рис. 5)



Рис.5 **Вот они почти все**

Будем называть каждый по номеру "F". Чтобы понять, в каком вы находитесь, взгляните на число, висящее рядом с курсором мыши. Изначально вы находитесь в третьем Build-режиме (F3). В нем вы можете создавать любые предметы. Начнем с создания первой комнаты. Пускай это будет квадратная комната 7x7 клеток. Выберите расположение дальнего левого угла и нажмите левую кнопку мыши, потом точно так же отметьте три других угла и нажмите правую кнопку мыши. (См. рис. 6)


Рис.6

Перед вами появилась трехмерная "коробка". Вы не смотрите, что двух

граней не хватает; на самом деле они есть, просто не отрисовываются, когда вы на них смотрите извне. Кстати о том, чтобы посмотреть изнутри: вы же не думаете, что все время нужно смотреть на мир с этого ракурса. Значит, пора учиться управлять камерой. Режим управления камерой - единственный включающийся/выключающийся кнопкой "пробел", а не "эфками". В нем вы, зажав левую кнопку мыши, можете поворачивать камеру. С зажатой правой кнопкой мыши двигаетесь вглубь изображения, а с зажатым колесиком (вариант - средней кнопкой) двигаетесь влево/вправо. Если вы зажмете Ctrl, то сможете вращать камеру вокруг того трехмерного объекта, на который наведете курсор (левой кнопкой - слева направо, правой - сверху вниз). Если наведете курсор в пустоту, ничего не получится. Для тренировки попытайтесь поместить камеру внутрь коробки и "оглядеться", покрутить камеру вокруг, отлететь подальше. Когда надоест, постарайтесь найти наиболее удобную позицию. Теперь пора уяснить, какого размера созданная вами комната. Пока мы ориентировались по сетке, но пора с этим завязывать. Взгляните в верхнюю часть экрана. (См. рис. 7)

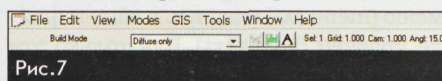
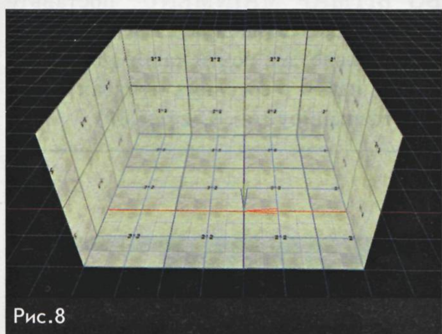


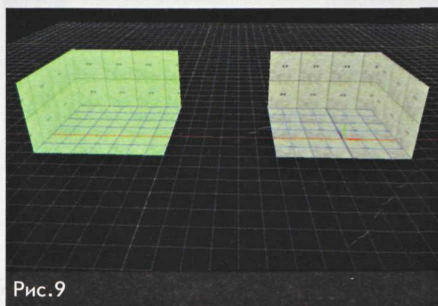
Рис.7

Там надписи: Set, Grid, Cam и Angl. Число, стоящее за Grid, означает масштаб координатной сетки (в метрах). По умолчанию одно деление - один метр. Менять размер сетки координат можно кнопками "+" и "-" на цифровой клавиатуре. После создания очередной полигональной модели (а комната ею и является) ширина ее выставляется в одно деление сетки, так что высота комнаты - один метр. Запихивать бедолагу Макса в такую щель не хотелось бы, а значит, комнату надо увеличить. Включите четвертый режим (F4). Он называется Polygon Mode и создан для того, чтобы изменять объекты. Теперь наведите мышь на потолок комнаты (если наведется на пол, нажмите Insert или же зеленую кнопку вверху экрана) и зажмите левую кнопку мыши. Поставьте потолок на пятиметровой высоте, чтобы никому мало не показалось. (См. рис. 8)

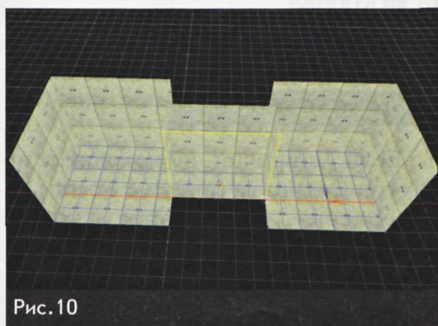

Рис.8

Если в этом режиме зажать правую кнопку мыши, то можно менять величину соответствующих углов. Главное - не переборщите, а то очень легко довести несчастную комнату до такой кондиции, из которой ее уже будет нельзя восстановить никакими средствами.

Стандартный уровень, на котором можно было бы поучиться управляться с движком, - это две комнаты, соединенные коридором. В принципе, вы уже можете сами создать аналогичную конструкцию, но редактор позволяет все сделать значительно проще. Для этого существует пятый режим (F5). Включите его, кликните на созданную комнату и нажмите Ctrl + C (копировать). Осталось нажать Ctrl + V (вставить) и левой клавишей оттащить новую комнату, появившуюся прямо на месте старой (так что появление второй комнаты будет не видно, так как она будет перекрывать старую). Расположите их на расстоянии пяти метров друг от друга. (См. рис. 9)


Рис.9

Теперь выстройте между ними коридор шириной в два метра и высотой в пять. (См. рис. 10)


Рис.10

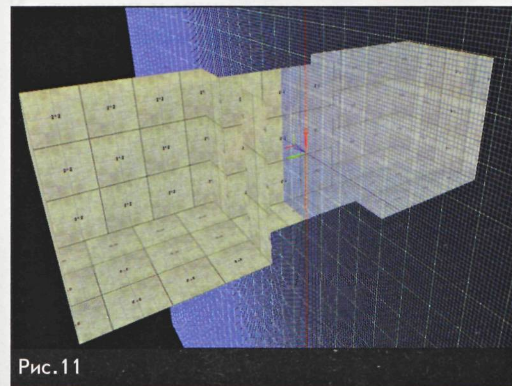
Как видите, коридор и обе комнаты являются разными трехмерными объектами, разделенными стенами. Надо их как-то объединить. В этом деле вам опять поможет пятый режим. В нем нажмите клавишу U и поочередно кликните левой кнопкой мыши на каждой из комнат. Вот и все. Вы получили трехмерную модель своего первого уровня.

Уровень вы создали, но ведь в него еще играть как-то надо. Завязка в том, что движок плохо переваривает сложные конструкции, и, чтобы он не возмущался, рекомендуется делить уровень на комнаты. Сейчас, когда мы объединили коридор с соседями, редактор считает, что на уровне одна комната, и от вас требуется мудро поправить глупую машину. Для разделения



уровня на комнаты существуют порталы и даже целый седьмой режим (F7), специально созданный для размещения этих самых порталов. Понятно, что портал надо ставить посреди коридора, чтобы ни одну из комнат не обидеть, но возникает вопрос: "Как?" До сих пор все трехмерные модели вы "чертили" в горизонтальной плоскости, то есть по координатной сетке. Сейчас же нужно перегородить порталом коридор, поставив его вертикально.

На этом месте придется отвлечься от седьмого режима и рассказать про двенадцатый (F12), посвященный перемещениям координатной сетки. Вы уже знаете, что ее можно делать мельче и крупнее, но в двенадцатом режиме позволяется двигать ее по разным измерениям левой и правой кнопкой мыши (или стрелками) и кнопками Page Down и Page Up. Ее можно поворачивать на 90 градусов в любую сторону ("4", "5" и "6"). Можно, наигравшись, возвращать в начальное состояние (R). Весьма полезна также функция, позволяющая расположить координатную сетку вдоль выбранной стены. Эта функция работает лишь в четвертом режиме (A). Так вот, расположите сетку вдоль той стены комнаты, что ближе всех к соседнему помещению. Потом придется уменьшить масштаб сетки. Чтобы расположить сетку посередине пятиметрового коридора, нужно, чтобы одно деление было - 0,5 м. (т.к. середина коридора - 2,5 м.). Парой нажатий на Page Down расположите ее точно по центру. (См. рис. 11)


Рис.11

С этим справились, и можно возвращаться к порталам - ставить их, как и полигоны в третьем режиме: просто кликните левой кнопкой мыши на каждом из углов прямоугольника, после чего завершите креативный процесс нажатием правой кнопки мыши. (См. рис. 12)

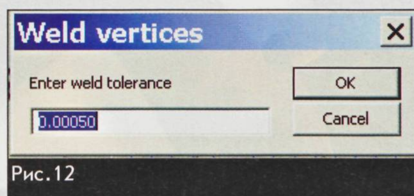


Рис.12

Тут же выскочит окно Weld Tolerance, но вы до поры до времени можете о нем не думать. Просто нажмите "Ok" и оцените плоды своей работы. Между прочим, не туда смотрите. Вам сейчас нужно окно Hierarchy, находящееся слева экрана (если его там нет, нажмите F9 или поставьте рядом с ним галочку в меню View). (См. рис. 13)



Рис.13

Если раньше там был лишь Mech_01, то теперь нарисовались Mech_02 и Mech_03 и в каждом по порталу.

Взгляните на уровень, вам не кажется, что чего-то не хватает? Вот если бы я жил в такой квартире, мне бы не понравилось, что одна комната называется "мех ноль два", а другая "мех ноль три". Пускай лучше это будут "Kuhnya" и "Gostinaya". Сказано - сделано: щелкайте левой кнопкой мыши на названии любой комнаты, потом на F2 и вводите ее новое имя.

Осталось несколько штрихов, и уровень будет доделан. Сейчас добавим игрока. Без приглашения Макс в ваш уровень точно не зайдет, а вот если выставить ему Jumppoint - элементарно. Он эти джампойнты за версту чует. Выставлением всевозможных объектов, как полигонных, так и нет, занимается третий режим. Для начала верните координатную сетку в начальное состояние (F12, потом R). Войдите в третий режим и нажмите N (именно этой кнопкой производится добавление неполигонных объектов). (См. рис. 14)

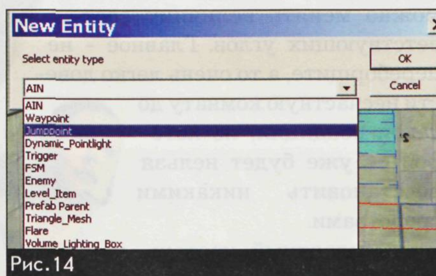


Рис.14

Выберите из списка Jumpoint и нажмите Ok. Возникнет окно, предлагающее настроить параметры Jump-point'a, но это вы всегда успеете. Опять Ok. Вот и он. (См. рис. 15)

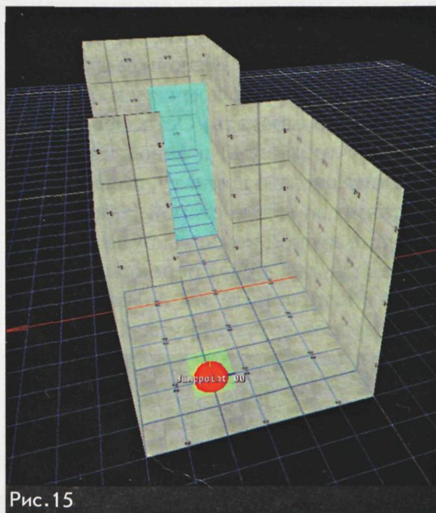


Рис.15

Перетащите объект (левой кнопкой мыши в пятом режиме) в гостиную. Если не помните, какая комната где, в том же режиме пощелкайте на их названиях в окне Hierarchy. (См. рис. 16)

Hierarchy
World_Group
Gostinaya
Portal_0
Jumppoint_00
Kuhnya
Portal_1
player
Рис.16

Если Jumppoint_00 находится не внутри Gostinaya (рядом с Portal_0), немедленно перетащите (левой кнопкой мыши) туда его название. Заметьте, что перед тем, как сохранять каждый свой уровень, вы должны следить, чтобы все объекты в нем были распределены по комнатам, иначе редактор выдаст ошибку. Сохраните уровень (Ctrl + S) под именем "superlevel" в вашей папке work.

Вы создали свой первый уровень!

Внесение уровня в игру

Разработчики почему-то очень постарались, чтобы никто не мог коверкать уровни в самой игре (как оказалось позже, безуспешно). То, что вы недавно сохранили, - это файл superlevel.lv2, который можно загрузить в редакторе и только. Поэтому его нужно экспортировать в более удобоваримый формат .LDB. Делается это в редакторе. (См. рис. 17)

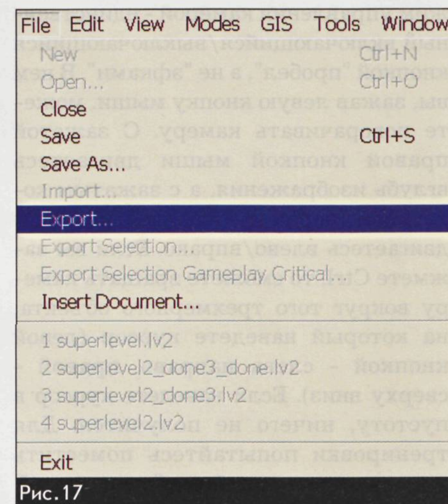
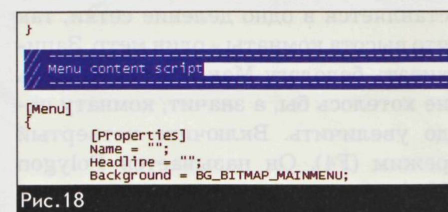


Рис.17

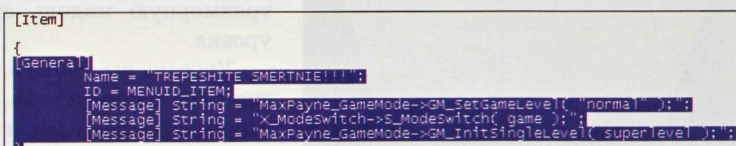
Выберите то же самое название "superlevel" и вашу директорию work. Настало время объяснить, зачем вы создавали и переписывали все эти файлы. Дело в том, что для внесения уровня в игру понадобится не только сам уровень, но и соответствующий пункт меню (menu.txt) и запись в общем файле уровней (levels.txt). Как только эти записи будут внесены, вам надо запаковать всю директорию data с помощью утилиты RasMaker2 в общий файл *.mp2m, и лишь после этого уровень будет готов к употреблению. Начнем с внесения нового пункта меню.

Откройте Notepad'ом файл menu.txt в вашей папке menu. Первым делом нужно найти в файле строку **// Menu content script**. (См. рис. 18)


```
}
// Menu content script

[Menu]
{
	[Properties]
	Name = "";
	Headline = "";
	Background = BG_BITMAP_MAINMENU;
```
Рис.18

Этой строкой разработчики начинают описание пунктов меню. Предлагаю поставить ваш новый пункт самым первым. Для этого после располагающейся чуть ниже строки Background = BG_BITMAP_MAINMENU поставьте вот такой абзац (набирать все самому необязательно, т.к. почти такие же строки можно найти в соседних пунктах меню, просто скопируйте). (См. рис. 19)


```
[Item]
{
[General]
	Name = "TREPESHITE SMERTNIE!!!";
	ID = MENUID_ITEM;
	[Message] String = "MaxPayne_GameMode->GM_SetGameLevel( "normal" );";
	[Message] String = "X_ModeSwitch->S_ModeSwitch( game );";
	[Message] String = "MaxPayne_GameMode->GM_InitSingleLevel( superlevel );";
}
```
Рис.19

Теперь настал черед файла levels.txt (лежит в вашей папке levels). Тут тоже надо добавить строки, которые бы ввели в игру ваш уровень. Ставятся они в самое начало файла после строки #define SURVIVAL_KILL_TIMEBONUS -2.0. (См. рис. 20)

```
#include "..\stringdefines.h"
#define          GRAVITY_VALUE                 -20
#define          KILL_TIMEBONUS                2.0
#define          SURVIVAL_KILL_TIMEBONUS             -2.0


[superlevel]
{
        [Properties]
        LevelName           = "superlevel";
        Directory           = work;
        Level               = superlevel.ldb;
        LoadingScreen       = "\data\sharedtextures\pleasewait.dds";
        PlayerSkinName               = "maxpayne";

        PlayerStartingPlace          = "::Gostinaya::Jumppoint_00";

        Fogging             = TRUE;
        FogColor            = ( 32, 32, 32 );
        FogStart                     = 50.0;
        FogEnd              = 200.0;
        AmbientColor        = ( 128, 128, 128 );
        WorldSphere         = "generic_a";

        Gravity                      = ( 0, GRAVITY_VALUE , 0 );
        DebrisProjectileCountInLevel       = 500;
        DebrisProjectileCountPerRoom       = 50;
        StartupLevel        = FALSE;
        ExitLevel           = FALSE;
        AutoSaveGame        = TRUE;

        [Difficulty]
        MaximumHealth       = 1000%;
        MinimumHealth       = 0.01%;
        MinimumDeaths       = 0;
        MaximumDeaths       = 1000;
        MinimumTime         = 0.01;
        MaximumTime         = 10000;
        HardcoreHealth      = 1000%;
        HardcoreDeaths      = 0;
        HardcoreTime        = 0.0001;
        [Timedmode]
        EnemyTimeBonus      = KILL_TIMEBONUS;
        SurvivalMode        = FALSE;
}
```

Рис.20

Сохраните файл. Зайдите в директорию Mylevel и создайте там ярлык файла RasMaker2.exe. Щелкните на нем правой кнопкой мыши и откройте его свойства. В графе "объект" допишите справа названия файла "-a data superlevel.mp2m", чтобы программа запаковала все, вами созданное, в один файл. (См. рис. 21)

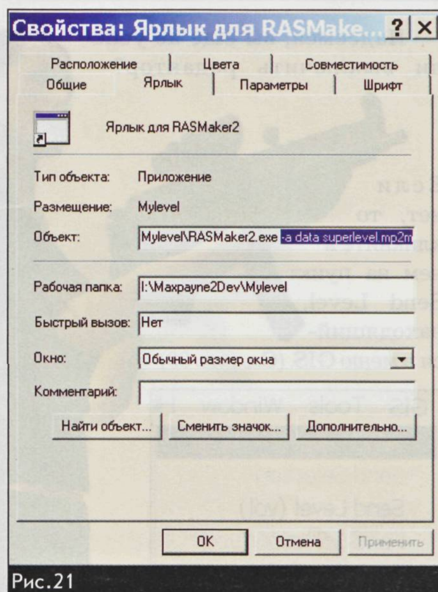


Рис.21

Теперь запустите ее с помощью этого ярлыка. Осталось переписать его в директорию с оригинальной игрой. Чтобы было проще, создайте ярлык для файла MaxPayne2.exe, находящегося в директории с игрой. Измените в опциях ярлыка строчку "объект" так же, как для файла RasMaker2.exe, вот только допишите такие параметры -developer -developerkeys -skipstartup -window. (См. рис. 22)

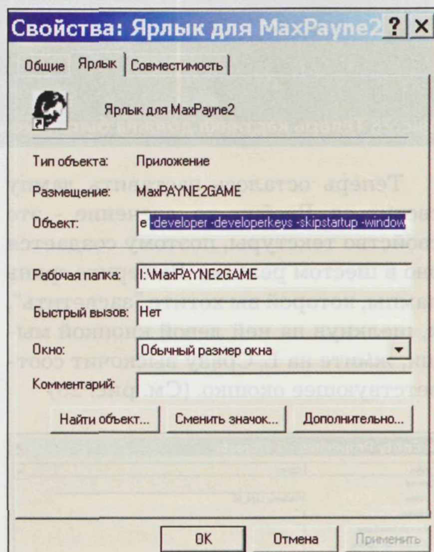
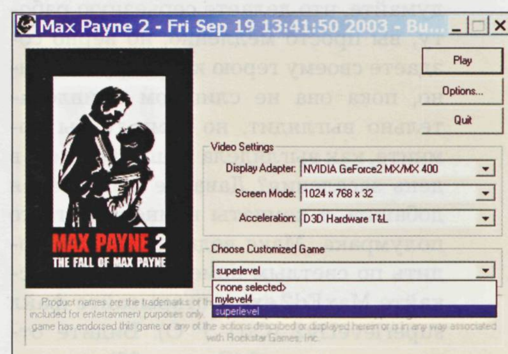


Рис.22

Теперь каждый раз, когда вы будете запускать игру с этого ярлыка, последняя запустится в окне, вам будет доступна консоль и отладочные команды, а также не надо будет отсматривать вступительный ролик. Запускайте игру. В меню Choose Customized Level выберите пункт superlevel. Нажимайте Play.





Выбирайте верхний пункт меню



Конечно, не царские хоромы, зато есть, где поваляться и отдохнуть после долгого трудового дня



Создание источников света

Хотя редактор и кажется довольно сложным, на самом деле, он не сложнее навороченной версии The Sims. Не думайте, что делаете серьезную работу, вы просто медленно, но верно создаете своему герою квартиру. Конечно, пока она не слишком привлекательно выглядит, но сами-то вы помните, как выглядела ваша квартира в день заселения? Давайте попытаемся добавить в комнаты немного уютного полумрака, Макс ведь не привык ходить по светлым помещениям. Запускайте MaxEd2.exe и открывайте файл superlevel.lv2 (Ctrl + O). Видите открывшееся окно? (См. рис. 23)

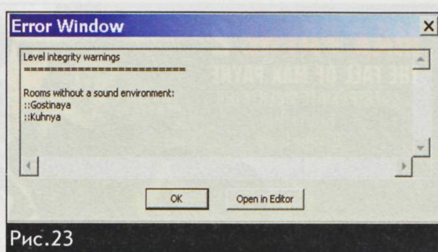


Рис.23

Редактору не нравится отсутствие звукового оформления. В принципе, и без него все отлично запускается, но, чтобы программа не возмущалась, кликните на названии одной из комнат в окне Hierarchy, нажмите Enter (или еще раз кликните правой кнопкой мыши). Появится окно свойств комнаты. Найдите пункт Sound Environment и выберите пункт medium_08 (звуки будут напоминать те, что звучат в обычной квартире). (См. рис. 24)

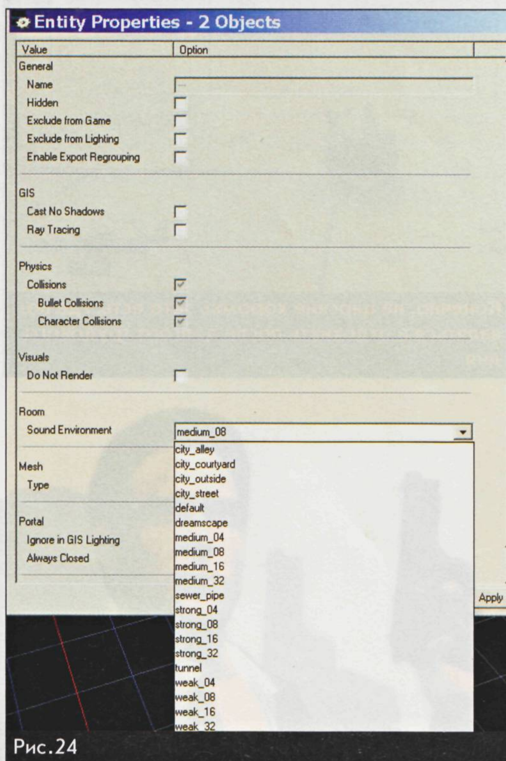
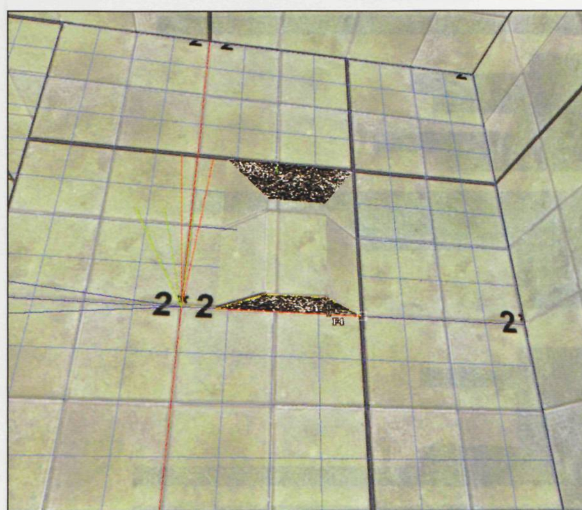


Рис.24

Повторите операцию с другой комнатой. Возвращаемся к источникам света. Давайте поставим один на стене в кухне. Сначала залетите камерой внутрь комнаты и поставьте координатную сетку на эту стену (F4, A), сделайте величину деления сетки 0.5 метра и нарисуйте квадрат "метр на метр" в третьем режиме. Толщина лампы автоматически выставилась на полметра, это нормально. Теперь в четвертом режиме кликните на будущем светильнике и нажмите Ctrl+F. Это сделает текстуры двусторонними, и вы сможете нормально его разглядеть. Вообще, такой, со всех сторон квадратный светильник смотрелся бы плохо, поэтому, если есть желание, можете постараться немного изменить его модель, меняя углы в четвертом режиме. (См. рис. 25)


Рис.25 **Чтобы было лучше видно, мы заменили текстуру на некоторых гранях**

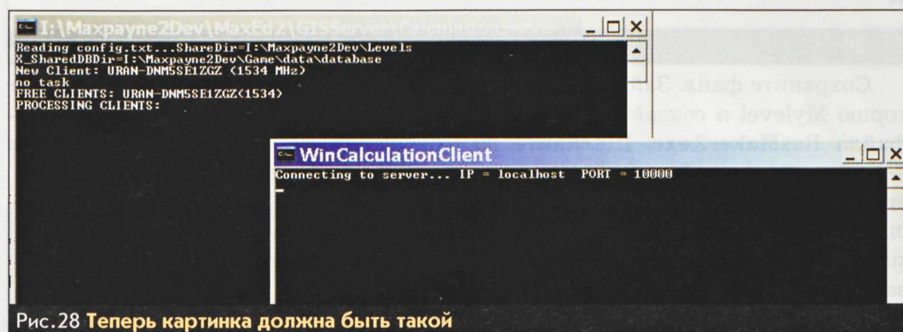


Рис.28 **Теперь картинка должна быть такой**

Теперь осталось заставить лампу светиться. Вообще-то, свечение - это свойство текстуры, поэтому создается оно в шестом режиме. Выберите грань лампы, которой вы хотите "засветить", и, щелкнув на ней левой кнопкой мыши, жмите на L. Сразу выскочит соответствующее окошко. (См. рис. 26)

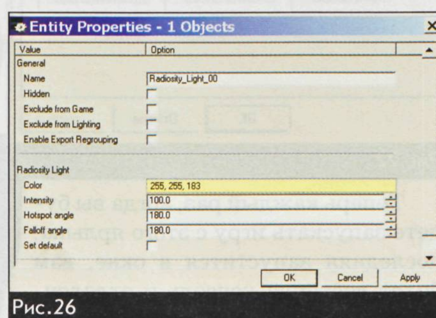


Рис.26

В графе Color выберите желтый или бежевый свет, в графе Intensity уменьшите значение до 10-20. Нечего тут дискотеку устраивать. Теперь жмите Ok. Почему ничего не засветилось? Нет, совсем не обязательно, что вы где-то ошиблись, просто движок MaxPayne2 из рук вон плохо работает с динамическим светом, и редактор его обрабатывать отказывается. Придется просчитывать источники света отдельной программой.

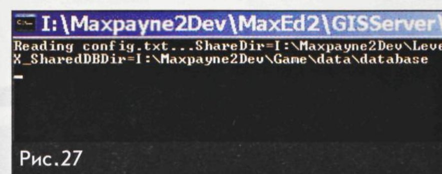


Рис.27

Сохраните файл (предварительно убедитесь, что лампа находится внутри комнаты в окне Hierarchy) и запустите файл MaxEd2 → GISServer → CalculationServer. У вас откроется черное окно с надписями. (См. рис. 27)

Не трогая это окно, запустите файл MaxEd2 → GISClient → WinCalculation Client. У вас откроется другое аналогичное окно. (См. рис. 28)

Надеемся, вы еще не успели выключить редактор? Если нет, то кликните в нем на пункт Send Level, находящийся в меню GIS. (См. рис. 39)

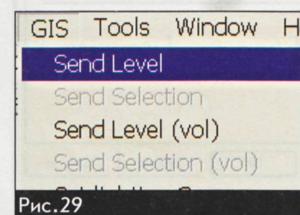
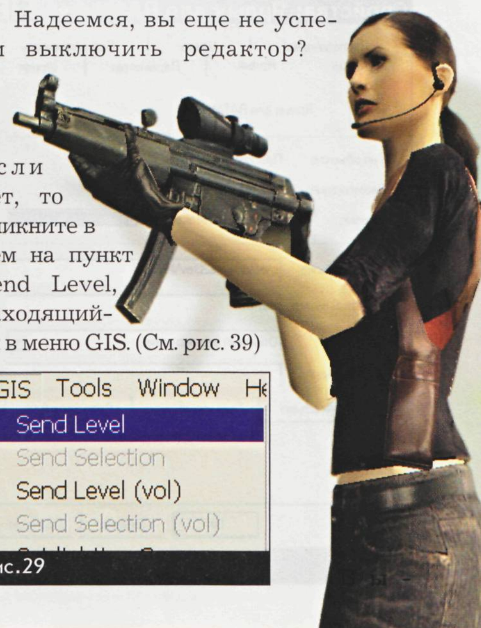


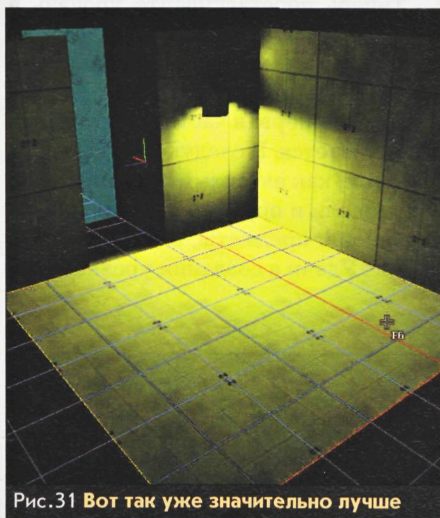
Рис.29



Выскочит окошко Select GIS Server IP. Сделайте вид, что вас вполне устраивает обидное прозвище localhost, и жмите Ok. Нужно немного подождать, наблюдая за надписями, бегающими в двух черных окнах. Теперь измененный вариант вашего уровня лежит в папке Levels (той из них, что в главной директории) под названием superlevel_done.lv2. Загрузите его. (См. рис. 30)


Рис.30 Темновато даже для Макса, не правда ли?

Попробуйте сделать свет ярче, изменив параметр Intensity, повторив все дальнейшие операции (окна сервера и клиента все время можно не закрывать). Можете менять цвет. (См. рис. 31)


Рис.31 Вот так уже значительно лучше

Чтобы не пришлось в потемках копаться с текстурами, измените режим отображения объектов. Видите надпись Object Mode в левом верхнем углу экрана? (См. рис. 32)

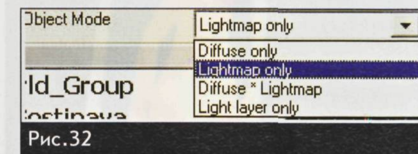
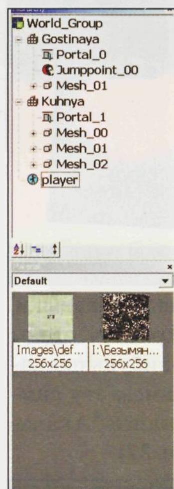
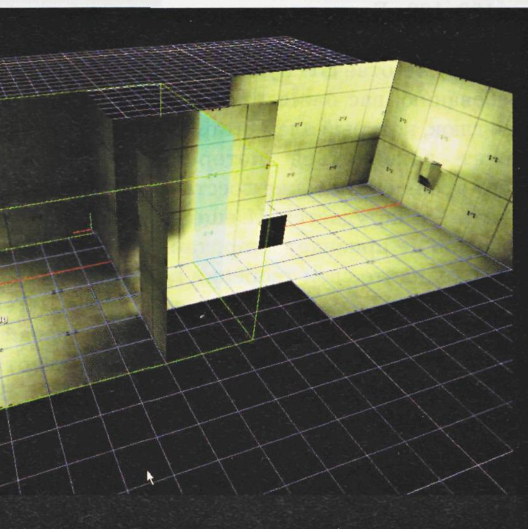


Рис.32

В появившемся справа от нее списке включайте разные режимы, пока не найдете наиболее удобный. Заметьте, что из одной комнаты в другую свет не идет. Нужно поставить еще несколько ламп. Создавать каждую отдельно не обязательно, можно скопировать уже существующую. Для этого войдите в пятый режим и выделите лампу щелчком. Далее поочередно нажмите Ctrl+C и Cltrl+V (помните как копировали комнаты). Растаскивайте лампы по своим углам, и можно начинать экспериментировать с игрой света и тени. *Главное - не забывайте перед сохранением "аттачить" каждую лампу к своей комнате.* (См. рис. 33)




Рис.33

Теперь удаляйте все ненужные файлы из папки levels, оставив лишь последний вариант освещенного уровня. Название файла этого уровня меняйте на старый добрый superlevel.lv2, в редакторе экспортируйте файл в формат .ldb и замените им старый файл в вашей папке work. Потом запускайте ярлык вашего RasMaker'а и переписывайте superlevel.mp2m в директорию с оригинальной игрой. (См. рис. 34)



Рис.34 Максим сражен наповал такой заботой о себе любимом

Создание и размещение текстур

"Обои бы прикупить, - подумал вслух детектив Пейн, - а то сюда ни Мону пригласить, ни мафию русскую. Засмеют". Вся загвоздка лишь в том, что разработчики не позволили простым смертным вскрывать свои файлы с уровнями и текстурами, и официально доступна *лишь одна из них*, та, что нанесена на стенах вашего уровня. О том, как вскрывать стандартные ар-


Пусть источники света на этом скрине послужат вам образцом корректности освещения

хивы, мы поговорим потом, а сейчас можно выйти из положения проще - самому их нарисовать. Если вы дружны с Photoshop - хорошо, если нет - сойдет и MS Paint. Главное - размер текстуры (в пикселях) обязательно должен быть равен одной из степеней двойки (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512 или 1024 пикселя). То есть текстура может быть размером 128x64, но никак не 100x100. Если вы попытаетесь поставить в игру одну из текстур, не отвечающую этому требованию, вас ожидает мощный глюк, который элементарно может закончиться потерей всего уровня. Вам даже восстановить его не удастся. И еще - редактор не признает .bmp, так что сохраняйте свои творения в формате .jpg.

Как только текстуры будут созданы, опять заходите в редактор. Для текстур в нем существует шестой режим и окно Material. Запустите и то и другое, наведите мышью на окно материалов и щелкните правой кнопкой. Теперь выберите пункт Insert Bitmap и найдите свои текстуры. (См. рис. 35)

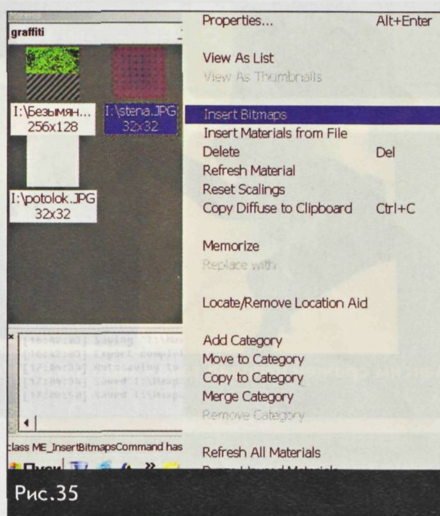


Рис.35

Чтобы натянуть ту или иную текстуру на грань трехмерной модели, выберите текстуру в окне материалов и два раза щелкните левой кнопкой мыши по соответствующей грани. (См. рис. 36)


Рис.36 **Дешево и сердито**

Теперь, чтобы закрепить навыки, давайте попытаемся украсить стены квартиры Макса каким-нибудь плакатом. Вот, например, возьмем эту симпатичную картинку из манги "Akane-chan Overdrive". (См. рис. 37)



Рис.37

Наверное, Максимка не отказался бы повесить такую на стену. Возможно, вы даже найдете ее среди остальных текстур на нашем диске. После сжатия плаката под приемлемый размер надо приспособить под него стену. Естественно, всю стену завешивать им не стоит, так что придется создать тонкую-тонкую модель. Потом наложите на модель плаката текстуру. Скорее всего, сначала это будет ужасное зрелище растянутой, вывернутой наизнанку девушки. Исправляется положение в три этапа:

- клавишами Page Up/Page Down поворачиваете текстуру головой вверх, а ногами вниз;
- зажимаете правую кнопку мышки и ставите изображение в центр плаката;
- нажимаете U и вручную трансформируете ее под размер плаката, меняя цифры в графах. (См. рис. 38)

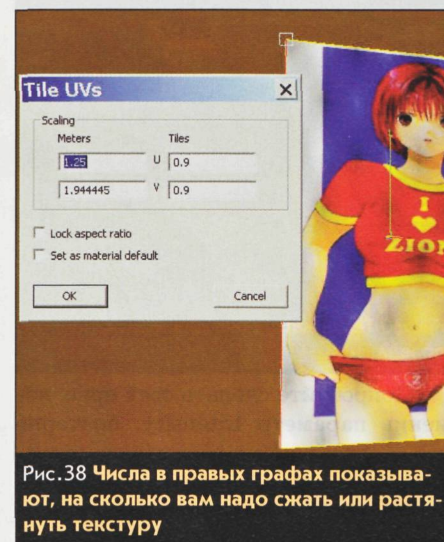


Рис.38 **Числа в правых графах показывают, на сколько вам надо сжать или растянуть текстуру**

Теперь перетаскивайте уровень в игру (включать сервер и клиент не обязательно, вы ведь не добавляли источников света).

На этом первая часть нашего курса заканчивается. В следующих вы узнаете о том, как вносить в игру собственные модели и оружие, добавлять противников и предметы, а также многое другое. Удачи в создании уровней.

Н





Эх. А вот я в молодости...

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Земля атакует!

Павел ШУМИЛОВ

А что, если наша Земля - ад для какой-то другой планеты?
Олдос Хаксли

★ Жанр **3D RTS** ★ Издатель **Vivendi Universal Games** ★ Разработчик **Massive Entertainment** ★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.groundcontrol2.com**

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

По астрономическим меркам, с момента выхода Ground Control прошло не так уж много времени. По меркам научно-фантастическим, принятым в этой игре, где сюжетные расстояньа меряют столетиями - релиз состоялся буквально вчера. А по стандартам индустрии - с 2000 года минула едва ли не вечность. Трехмерностью в стратегических играх перестали удивленно восторгаться, из непривычного и во многом неудобного новшества она стала стандартом даже для TBS. Игроделы исцелили свободно хромавшую по полю боя камеру от рахита и плоскостопия, наловчились строгать удобные интерфейсы и разобрались с системой управления войсками...

В общем, про Ground Control многие успешно забыли, и потому нелишним будет освежить воспоминания.

Глобальные конфликты двадцать пятого века

Итак, Y2K - эпоха робкого становления трехмерных стратегических уродцев, гадких утят, которым суждено вырасти в лебедей. Sierra выпускает в люди необычный проект. Не привычную массам RTS, отягощенную прикованной к ноге двухпудовкой basebuilding'а и страдающую врожденным "танкрашем" - но произведение тактического искусства. В GC успех обеспечивали не танковые клинья и большие батальоны, там правили бал подразделения поменьше. Подопечные взводы матерели и перебирались по ходу кампании из миссии в миссию. Никакого "строительства" - извольте выполнять задание теми силами, которые взяли в десантный корабль, дрожать над жизнью каждого солдата и ежечасно выдергивать с передовой рядовых, но опытных райанов. Собственно, разработчики и сиквел позиционируют как Real-time Tactics. Еще один вкуснейший ингредиент блюда под названием Ground Control - умопомрачительная картинка. На фоне тех ракурсов мог показаться блеклым даже старательно прописанный сюжет о Шестнадцатиминутной Войне, выползшем из бункеров в полный фоллаут человечестве, и последовавшей грызне не на жизнь, а на смерть между фанатиками-мракобесами из Order of the New Dawn и условно-хорошей Crayven Corporation, ведомой в бой вами в лице железной леди Сары Паркер.

Триста лет спустя

Было, и прошло, и быльем поросло. Волки от испуга скушали друг друга, и в 2741 году на арене нет и следа от поджигателей прошлой войны. Спички перекочевали в руки других персонажей. Подняла голову в колыбели человечества злобная Terran Empire - и ну давить кованым сапожищем обнаглевшие за время анархии колонии! Со стороны прессуемых выступает Northern Star Alliance (NSA). Параллели проведите сами, воспользовавшись угольником и знанием геополитической обстановки в нашем рукаве Галактики. В общем, тираны-терраны свободу душили-душили и практически донесли свет имперских амбиций до каждого медвежьего угла. Их десантные корабли уже сыплются на последнюю надежду Альянса - планету Morningstar Prime. В этот трудный для демократии момент наш аватар, бравый капитан Джейкоб, и кладет заскорузлые ладони на рычаги управления ситуацией, а мы начинаем игру в Ground Control 2.

Отвертеться от защиты либеральных идеалов не удастся, кампания одна и только на стороне NSA. Так что впереди - неподражаемая сюжетная линия длиною в 24 разнообразных миссии, по обещаниям разработчиков, изобилующая неожиданными поворотами и кунштюками. В Massive Entertainment клянутся на мануале к Frozen Throne сделать все возможное, чтобы не повторяться в процессе. Защита собственных конвоев и перехват вражеских, диверсионная деятельность и эвакуация лояльных сограждан из-под имперского молота, stealth-миссии, полные напряженных снайперских дуэлей, и возможность отутюжить равнину бронированным катком... Насчитали менее двух дюжин? Ну, тогда - и многое, многое другое...

Человек в железном танке

Средства отутюживания и укрощения супостатов можно разделить на четыре группы. Разнообразная пехота, включающая уже помянутых всуе метких стрелков, легкая техника, танки, носящие в этой вселенной партийный псевдоним "terradynes", и их двоюродные тезки "aerodynes" - авиация. Про артиллерию тоже ходят небеспочвенные слухи - просто, скорее всего, она будет моторизованной. В веке двадцать восьмом два солдата не заменяют экскаватор, да и от использования царицы полей вместо тягловой силы давно отказались. Наособицу болтается между небом и землей дропшип. Если в первой серии его функции сводились к доставке пушечного мяса на тарелку-уровень, то в GC2 десантный корабль станет полноценной боевой единицей. Помимо завоза свежих подразделений в мясорубки города, можно будет применять его для разведки и атак с воздуха. Многоступенчатая система апгрейдов позволит сделать из стандартного перевозчика как огромных размеров контейнер, курсирующий по маршруту Morningstar Prime - Орбита, так и бронированный, щетинящийся иглами дикобраз-штурмовик, который замучаются гонять местные "мессершмиты". Кардинально переработана и сама система выхода бойцов из-за кулис на подмостки театра боевых действий. Теперь на карте существуют ключевые точки, так называемые Victory Points, за удержание которых на наш счет капает. Накопив определенное количество условных единиц,



можно призвать на головы неверных священный air strike, подсветить определенную область или, напротив, поставить дымовую завесу. Самое интересное - можно заказать подкрепления по каталогу. Этим шведские разработчики собираются изничтожить злодейский метод "проб и ошибок" (читай - "save-load"), процветавший в первой части. Обнаружили, что крылья черные смеют летать над Родиной в больших количествах - оплатите доставку с курьером партии зениток и спите спокойно, вместо того, чтобы с руганью начинать миссию сначала. В каждом бою ваши подчиненные набирают опыт и совершенствуют боевые умения, однако перетащить ветеранов в следующую заварушку с собой теперь не дадут-с. Ничего - даже в рамках одного задания скучать не придется, тактика в игре обещает быть очень интересной.


Зеленый новобранец совершает марш-бросок с полной выкладкой

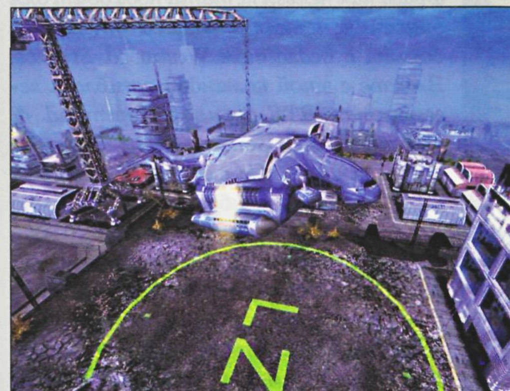

Вот болото, болото, болото... Восемнадцатый день - болото...

Джентльмены предпочитают тактичность

Сперва бегло вспомним те моменты, которые стали для 3D RTS, претендующих на звание "умных", чем-то вроде правил хорошего тона. Это - непосредственное влияние на игру рельефа (дальнобойность, видимость), необходимость умелого маневрирования (формации, удары во фланг и тыл), разная степень бронированности техники (легче всего достать сверху) и честный расчет line of sight для каждого юнита, вплоть до возможности стрелять строго в наблюдаемых (этакая система WYSIWYH - what you see is what you hit). После обязательной программы шведская сборная переходит к произвольной - и мы видим, как сильно наши и вражеские войска зависят от капризов погоды. В снегу безнадежно буксуют автомобили и черепашьими темпами тащится пехота - огромное преимущество получает техника на гусеничном ходу. Песчаные бури и тропические ливни резко ухудшают видимость - ждите внезапных атак в духе "вдруг, откуда ни возьмись" или играйте на опережение, посылая подальше диверсионные отряды. Молнии создают помехи и, что немудрено, наносят прямой ущерб. При этом погода - вещь непостоянная и в ходе одной миссии может несколько раз поменяться по мановению скрипта или его величества рэндомайзера. Еще один нетривиальный момент - в GC2 реализовано "подавление огнем". Теперь имеет смысл просто стрелять в сторону противника даже без особых шансов поразить цель - торчащие из люков AI-командиры захлопнут их, а сопровождающая технику пехота заляжет. Таким образом, вражья стая резко снизит свой кругозор - самое время подкрасться и ударить в нежное подбрюшье!



Massive Entertainment сулит нам небывалую востребованность всех родов войск, при грамотном их применении, вплоть до конца игры. Даже хилая пехота, которой для массового инфаркта хватит лишь грозного разворота танковой башни в их сторону, может замаскироваться в лесу и устроить вам коварную засаду. Броня "террадайнов", конечно же, крепка, и в чистом поле с ними справиться сложно - но даже не пытайтесь завести этих мастодонтов в город без соответствующей поддержки. Из окон посыплются гранаты, сидящие на крышах снайперы перещелкают командиров, а каждый обжитый человечками дом превратится в дот. Короче, будет весело.


Чего смотришь - посадку давай! Посадку давай, говорю!


Почетная профессия - колхозный тракторист...

Мы встретимся, обязательно встретимся!

Вспоминая первую часть и поглядывая на скриншоты, разговор о графике даже не хочется заводить. Резонов усомниться в своих способностях шведы не дают. Будут нам и отражения в бурной воде, и выметающие пустынные улицы пыльные вихри, и солнце вместо лампы, и старые газеты "Правда" вместо перекати-поля. При желании - хоть в глаза ребятам смотри, подлетай вольной птахой к пехотинцу на дистанцию гарантированного хедшота топором, да наблюдай за его ухмылками и ужимками. Стратегическая ценность данных ракурсов непонятна, впрочем, есть и вариант с фиксированной камерой (изометрия, она же "три четверти"). В многопользовательском режиме никто не собирается забарывать BattleNet, но к процессу подходят серьезно, повзрослому - с лэддерами, чемпионатами и прочей мишурой. Заслуживает внимания любопытная возможность присоединяться к уже идущим схваткам, прямо вытекающая из особенностей этой тактической игры. Компактная и грамотно действующая свеженарожденная группа вполне может выбить из ключевых точек вынужденного разрываться и растягивать силы "царя горы" - таким образом, и "мясом" быть не обязательно, и многочасовые баталии проводить необходимости нет. Зреет, зреет в недрах Massive Entertainment хит. Ground Control 2 обещает стать как отличным сиквелом удавшегося проекта, так и просто качественной стратегией.

Н

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

От редакции: сразу же расставим точки над i. Tiberian Twilight и Red Alert 3 не были заявлены официально. Эти preview написаны на основе информации, оставленной в свое время девелоперами на форумах. И хотя Westwood Studios вот уже год как закрылась, многое указывает на то, что разработка RA 3, и C&C: TT все еще находится в планах EA. Зарегистрированы доменные имена - redalert3.com, redalert3.net. Прозвучало несколько туманных заявлений EA насчет будущего серии Command & Conquer. Кроме того, не стоит упускать из внимания коммерческий успех C&C Generals. Пока серия приносит деньги - шоу должно продолжаться. И, хотя стопроцентной гарантии никто дать не может, шансы похоже складываются в нашу пользу.

Андрей МАКЕЕВ aka tankmaster

Закат солнца вручную

Я вижу, как закат
Стекла оконные плавит...
"Ария"

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Electronic Arts Entertainment** ★ Разработчик **EA Pacific** ★ Дата выхода **Не определена**

COMMAND & CONQUER TIBERIAN TWILIGHT

"Все, что имеет начало, имеет и конец" - именно такой фразой сопровождалось появление на наших экранах фильма "Матрица: Революция". Эта фраза как нельзя кстати подходит для описания истории павшей от вечной борьбы с дедлайном Westwood Studios. Вместе с этой командой погибла и легендарная RTS-серия - Command & Conquer. C&C Generals, вышедшая из под пера EA Pacific, с сюжетом и миром C&C не связана абсолютно, и бренд Command & Conquer использовала, только для раскрутки. Поклонники серии C&C, утерев скупую фанатскую слезу после разочарования с "Генералами", ожидают, что же будет с любимой серией - смерть или продолжение банкета?

Несмотря на политику Electronic Arts, надежда на выход Tiberian Twilight теплится в сердцах поклонников, и, как ни странно, поводы для этого есть, причем довольно веские.

Судя по всем данным, выжатым по капле из разработчиков, стоявших у истоков серии C&C, Tiberian Twilight сейчас потихоньку разрабатывается в недрах EA Pacific на движке SAGE (усовершенствованном, естественно) - эта технология использовалась при создании C&C Renegade, а потом была кардинально переделана под C&C Generals. SAGE можно справедливо считать одним из самых совершенных движков RTS на сегодняшний день, поэтому о графическом исполнении игры можно не беспокоиться.

В TT мы получим ответы на все вопросы, мучавшие нас после прохождения Tiberian Sun. Помните, мы несколько раз сталкивались с таинственными НЛО? Вокруг них-то, в основном, и будет завязана ниточка сюжета "Тибериумных сумерек". Кто знает, что имеется в виду под словом twilight, может, просто то, что сюжет игры на этой серии заканчивается, приходит конец, казалось бы, вечной войне, наступает мир во всем мире, и все живут счастливо. А может, имеется в виду закат человеческой цивилизации. Ведь по сюжету этой игры, инопланетяне вторгаются на Землю и благородные Атриде... тьфу, то есть, GDI объединяется с остатками (догадываетесь, кто, по мнению разработчиков, победил в TS?) сил NOD в борьбе за право человеческой расы существовать на Земле-матушке. Если честно, сюжет немного начинает напоминать X-Com.

Следовательно, нужно ожидать появления в игре третьей расы (злобных алиенов), типа недочеловеков под предводительством заслуженного артиста СССР и гипнотизера Yuri. Высока вероятность, что поиграть за них нам, скорее всего, можно будет лишь в мультиплеере.

Из юнитов у NOD появится новый, вооруженный пулеметом, харвестер, аналог Ore Miner'a Советов из Red Alert 2. Также появятся некие Laser Troops, солдаты-снайперы, вооруженные по последнему слову лазерной техники.

У GDI, как всегда, делается основной упор на авиацию и высокие технологии. Появится транспортный самолет, который сможет брать на свой борт не только пехоту, но и технику.



Хотелось бы...

Не слухи, но пожелания, которые многочисленные фанаты чаще всего высказывали за прошедший год. Поклонникам серии очень хотелось бы, чтобы в качестве заставок к игре, использовали такие же качественно отснятые "фильмы", как и в предыдущих играх (кроме Renegade, а уж о Generals лучше вообще промолчать). Хотелось бы, чтобы атмосфера игры захватывала еще в процессе установки на жесткий диск (как в предыдущих играх серии, опять же). Хотелось бы, чтобы была классная музыка, сочиненная Фрэнком Клепаки, а не надоедливые марши, как в C&C Generals...

Очень многого хотелось бы. Но в первую очередь хотелось, чтобы игра вышла, чтобы EA одумалась и как следует профинансировала разработку хотя бы двух завершающих игр - C&C: Red Alert 3 и Tiberian Twilight.

Н





Русские не сдаются!

Андрей МАКЕЕВ aka tankmaster

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Electronic Arts Entertainment** ★ Разработчик **EA Pacific** ★ Дата выхода **Не определена**

Пожалуй, нет RTS, которая была бы так близка сердцу русского человека, как Red Alert. Да-да, несмотря на традиционных плохих-русских-коммунистов и благородных-демократов-американцев. В России "Красная угроза" продавалась значительно лучше, чем другие более "политкорректные" игры серии C&C. А все почему? Потому что в RA была та самая биг-рашн-миссайл, да и вообще, Страна Советов была представлена как мощнейшая держава. А что надо делать мощнейшей коммунистической державе? Конечно же, истреблять до тошноты благородных американцев-демократов. И это мы могли не без удовольствия сделать в Red Alert, причем не заморачиваясь особо, - собирай себе один ресурс, клепай юнитов, да мутузь америкосов ядерными ракетами.

До развала Westwood Studios, все были уверены, что Red Alert 3 будет. Дата выхода была намечена на середину 2003 года. Так что, если бы не EA - мы уже наверняка бы прошли кампанию за Советы. Может даже посмотрели, что там вествудовцы намудрили в кампании за Альянс.

Is it done, Yuri?..

Нет, ничего не закончилось, война еще только начинается. По версии от Westwood, Альянс (ну, как всегда...) побеждает и наступает мир во всем мире. Но остаткам Красной армии демократия категорически не нравится, и под предводительством человека, имя которого пока умалчивается, коммунисты хотят воплотить в жизнь свои планы. Планы у нас, надо сказать, наполеоновские - захватить знаменитую "Зону 51" в штате Невада и, завладев секретными технологиями, одним сокрушительным ударом снести всех демократов с лица Земли! Как ни странно, Советам таки удается взять эту хорошо охраняемую военную базу, и получить некие сверхсекретные инопланетные технологии. Вот оно - начало тибериумной эры? Если так, то это лишнее подтверждение слухам, что Red Alert 3 должна стать заключительной частью. В конце игры мы увидим, что же именно привело людей к расколу на два лагеря - GDI и NOD, увидим, как появляются первые тибериумные поля. Судя по всему, после Red Alert 3 начинались события C&C Tiberian Dawn, вышедшей в далеком 1995 году.

В RA3 должны были быть четыре противоборствующие стороны - Soviets, Allies, Yuri (видимо, клон, т.к. в RA2:YR этот гипнотизер был казнен) и некие Tech Thieves. С первыми тремя все понятно, они хорошо вам знакомы по предыдущим частям. А вот четвертая "раса" представляет особый интерес. Техноворы - это люди, которые объединились после сокрушительных походов и сражений противоборствующих сторон. Tech Thieves должны дать толчок к образованию Глобальной Оборонной Инициативы (GDI) и стать ее основой.

Soviet power supreme!

C&C RA3 должна разрабатываться, как и Tiberian Twilight, на усовершенствованном движке C&C Generals, нововведений ожидается просто уйма. У Советов, например, появится мобильная ядерная ракетница, аналогичная той, которая была у Китайцев в C&C Generals. Также появится некий





самолет Nemesis а-ля "стелс", невидимый для вражеских радаров. Юниты, приобретенные на "Зоне 51" - это некие Fusion Warriors и Fusion Gliders, о них пока никакой информации нет. Большинство старых юнитов, конечно, останутся, но претерпев ряд изменения.



У Альянса упор будет сделан на пехоту, появятся некие Scoots - более дешевый и "легкий" вариант GI Troopers; Diamond Troops - солдаты с оружием, по воздействию похожим на Prism Towers из RA2. Из тяжелой техники ожидаются танки Demolishers, способные оставлять на земле мины.



Когда?

Когда выйдет игра - не известно. Не известно даже, выйдет ли вообще. Но если выйдет, то, несомненно, станет хитом. И так же, как и предыдущие две части, эта игра покорит сердца геймеров во всем мире. Или же просто перейдет в разряд Killedware...

P.S. При оформлении были использованы иллюстрации из предыдущих игр серии C&C.



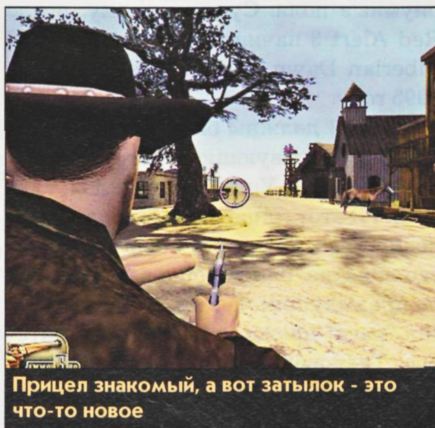
АРСЕНАЛ

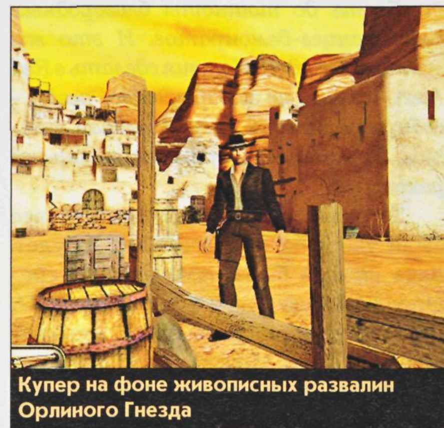
Павел ШУМИЛОВ, Александр ВАСНЕВ

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

★ Жанр **Action/Strategy** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Spellbound Studios** ★ Дата выхода **2004 год**

Пиропоклонники из Spellbound в свое время выстрелили по аудитории с меткостью, которой позавидовал бы и Клинт "Тот самый" Иствуд. Не скривившиеся в снобистском угаре клоноотрицания любители Commandos увидели в Desperados вовсе не ухудшенную копию любезного им творения испанских гениев, но творческое переосмысление идей Pyro. И получили немалое удовольствие от общения с умной игрой. А кому-то атмосфера спагетти-вестернов показалась даже милей, чем привычный антураж Второй мировой. Вы из этого лагеря? Соскучились по обаятельным героям с дикой, но симпатичной западенщины? Роняете плюшкинскую слезу в ожидании продолжения? Бросьте эти сопли, парни и случайно заглянувшие сюда девушки - нас таки ждет вторая серия! Хорошие герои в вестернах не умирают. Они мстят плохим, заставляют раскаяться и встать на путь исправления злых, спасают женщин, детей и золотой запас, попутно укладывают штабелями и одиночными поленьями до десятка и более негодяйских приспешников - чтобы вернуться в сиквеле. Ведь несколько лишних долларов никому не помешают, верно? Но просто открыть дверь ногой и по-хозяйски войти в салун, ничуть не изменившись, не позволят придирчивые завсегдатаи. Desperados изменились кардинально - завсегдатаи рискуют уронить на пол челюсть и штатный "стетсон". Лихо освоив третье измерение, немецкие разработчики на этом не остановились - и значительно сместили акценты в сторону экшена. Дуэли на пустынных улочках и салунные перестрелки обещают стать куда реалистичней и напряженнее - вид от третьего лица и пляшущий по небритым физиономиям оппонентов прицел не очень-то привычны стратегам. Закрадывается мысль о предательстве коварными бюргерами нашего общего дела - но погодите взбираться на баррикады. Многочисленные уникальные спецвозможности персонажей, взаимодействие с предметами и окружающей обстановкой, а также головоломные уровни - по-прежнему в наличии. Нас снова ждут пыльные каньоны и легендарные города-призраки, неприступные фортеции и центры местной сильно пьющей, поголовно вооруженной и агрессивно настроенной цивилизации. А также индейцы нападают на поезда! Все это, не устаю напоминать - в полном 3D с сопутствующими ему прелестями вроде неограниченных возможностей контроля камеры. Перерисованы даже некоторые карты из первой части - так, на скриншотах отчетливо видны до боли знакомые и памятные контуры трижды проклятого и любимого уровня Eagle Nest. - *П.Ш.*


Прицел знакомый, а вот затылок - это что-то новое


Купер на фоне живописных развалин Орлиного Гнезда

LORD OF THE CREATURES

★ Жанр **Action/Strategy** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Arvirago Entertainment** ★ Дата выхода **2005 год**

Сложно поверить, особенно в свете последних новозеландских киносвершений Питера Джексона, что люди могут объявлять о разработке проекта с названием Lord of the Creatures, и не рассчитывают при этом сыграть хотя бы шальной ассоциацией на чуткой струнке в сердце каждого поклонника знаменитой трилогии. Хотя, пожалуй, испанцы способны и на такое - очень своеобразная нация. Как бы то ни было, информация о проекте со столь претенциозным названием на данный момент крайне скудна. Разработчики обещают фэнтези-вселенную эпического размаха, масштабные приключения церетелиевских пропорций и безграничные онлайновые возможности. Тряхнем головой, прогоняя вернувшееся наваждение с инициалами J.R.R.T., и присмотримся повнимательнее к человекоединицам, составляющим Arvirago Entertainment. Это будет поинтереснее расплывчатых обещаний - перед нами очередной осколок сверхкреативной команды Pyro Studios, продолжающей, словно сверхновая, выбрасывать протуберанцы гениальности в чистое небо Мадрида. Основной состав Arvirago - люди, активно работавшие над первыми и вторыми Commandos. Упоминать на этом фоне проекты вроде Grouch или Three Skulls of the Toltecs как-то даже и неловко, право слово. Дрожащие в знойном испанском воздухе фатаморганы честолюбивых намерений, которыми грешит каждая первая новоиспеченная компания, на глазах одеваются камнем, обретая монументальность. Хочется верить, что эти кадры смогут отковывать инновационные мультиплатформенные проекты высшего качества, как они того хотят. По крайней мере, слухи о сногсшибательной графике, соответствующей последней моде, можно считать как минимум имеющими под собой почву. Честные тени на стенах пещер, отбрасываемые озаренными пламенем костров существами - присутствуют. Сами существа внушают уважение качеством прорисовки и буйством вложенной в них фантазии, встречаться с такими, даже в светлом переулке, никому не захочется. Bump mapping - в наличии, умело придает рельефности окружающему миру. Эти люди определенно знают, как делать красиво. Прошлые их заслуги показывают, что и насчет "интересно" - проблем возникнуть не должно. Так что, нетерпеливо подпрыгивая, ждем от Arvirago подробностей и конкретики. Как говорится, stay tuned. - *П.Ш.*


Все по старине Фрейду - чем больше топор, тем меньше... хм, самооценка

DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

★ Жанр **3D RTS** ★ Издатель **Monte Cristo, Digital Jesters, Encore Software** ★ Разработчик **Digital Reality** ★ Дата выхода **II квартал 2004**

Венгерский разработчик, отметившийся знатными космическими стратегиями Imperium Galactica и Haegemonia, что в данном случае не столь критично, а также проектом Platoon о войне куда менее фантастической и более "приземленной" - о вьетнамской. Аж три издателя: общеевропейский Monte Cristo, североамериканский Encore и раскинувший сети на территории Великобритании Digital Jesters. Что там у нас гласит народная мудрость про семь нянек и одноглазого ребенка? Но не будем раньше времени поднимать панику, лучше вооруженным глазом всмотримся в строчки пресс-релизов. Итак, нас снова отправляют на Вторую мировую - замах не богатырский, в фокусе лишь Северная Африка, действия "пустынного лиса" Роммеля против Монтгомери. Принимать участие в боевых действиях можно на любой стороне, миссии намечаются разнообразные - от разведывательных операций в пустыне до городских боев и полномасштабных осад укрепленных пунктов. Рассказывают даже об исторической подоплеке всех запланированных сражений. Хм, неужто и Эль-Аламейн будет? К моделированию поля боя разработчики подходят с несвойственной изготовителям RTS серьезностью. Только пехотных специальностей насчитывается восемь - тут вам и медики, и разведчики, и разнообразные пуле-, огне- и гранатометчики. К ним плюсуем артиллерию зенитную и противотанковую, джипы и грузовики, несомненно - всяческие танки... Простор для тактических комбинаций открывается и манит. Обещают серьезный подход к нанесению повреждений технике, с учетом степени бронирования (в спину, как обычно - больнее). Выжившие в миссии пойдут за вами в следующую, набираясь опыта - но не больше трех уровней в одни руки. Искусственный интеллект, традиционно, прикрутят мало того, что умный аки змей, так еще и настраиваемый. Можете врага до уровня обычного пустынного тушканчика низвести, а можете своих заставить обходить дозором, лежать в секретах и требовать традиционную фронтовую чарку шнапса/виски. Можно, я не буду просить вас угадать, что это такое - было, начинается на Sudden и заканчивается на Strike? Зато трехмерность самая что ни на есть, да со спецэффектами, да звук реалистичный, да музыка от BAFTA-лауреата Тамаша Крейнера... Глядишь, и выйдет у венгров какой-никакой каменный цветок. А то и пустынная роза. - *П.Ш.*


Совсем скоро эти пробегающие внизу тараканы узнают правду о господствующих высотах

PIRATEN

★ Жанр **Пиратская RTS** ★ Издатель **Добровольцев пока нет** ★ Разработчик **MADCAT ISW** ★ Дата выхода **Те кто знают, те молчат** ★ Сайт **www.madcat.de**

Вот и появились на белом свете ростки новой пиратской игры, взошедшие на изрядно удобренной в последнее время почве интереса к теме морских разбоев. XVI век, Карибское море превратилось в арену столкновений геополитических интересов влиятельнейших государств Европы. Смутное время одним словом, что подразумевает наличие невиданного океана возможностей для реализации честолюбивых амбиций, не отягощенных моральными принципами героев...

Преамбула нового проекта немецкой компании MADCAT ISW до боли напоминает очередные вариации на тему вечно-нетленных Pirates!. Но рассматриваемая игра позиционируется как RTS, что, в общем, позволяет провести аналогии с детищем другой немецкой конторы, Ascaron Software: Port-Royale - Gold, Cannons and Piracy. А доступные для обозрения два скриншота уютно обставленного пиратского острова, сдобренные скромненьким кусочком текстовой информации, заставляют искать параллели с Tropico 2. Так что же это будет все-таки за игра? Получается, что некий гибрид всех наиболее интересных находок в жанре пиратских игр. С одной стороны - беспробудное пиратство, с другой - присутствующий почти во всех немецких играх сильный экономический элемент, и все это под соусом симулятора губернатора корсарского острова. Что ж, задумка неплохая, но не получится ли из конечного продукта новая интерпретация истории про лебедя, рака и щуку? - *А.В.*


И вот этот сарай и есть убежище кровожадных пиратов!

Адаптированный перевод скудной информации от разработчиков

Piraten - это стратегия в реальном времени для PC. Игрок - флибустьер XVI века. Цель игры - путем увеличения мощи флотилии и числа приверженцев и накопления значительных финансовых активов стать влиятельным светским человеком, после чего удалиться на покой с чистой совестью.

Игрок начинает свои похождения в самом сердце Карибского моря, имея в наличие маленький баркас с кучкой команды. Мелкие торговцы быстро становятся жертвами нашего капитана. Команда растет, флот увеличивается, и вот уже на уединенном острове закапывается первый клад. Но со временем становится все тяжелее брать на абордаж богатые торговые суда Англии, Франции, Голландии, Испании. В игре присутствуют такие возможности, как получение каперских свидетельств, создание союзов и организация совместный экспедиций с дружественными флибустьерами и даже захват фортов.

Наконец, на месте маленького затерянного острова появляется первое пиратское гнездо. На территории острова воздвигаются первые здания и ощетинившиеся пушками крепостные стены...

Дети "Блицкрига"

Вышедший в мае прошлого года "Блицкриг" неожиданно стала в своем роде уникальной стратегией. Мы-то думали, что это всего лишь интересная RTS... Хорошо, очень красивая интересная RTS. И думали мы так до тех пор, пока один за другим не стали появляться анонсы игр на движке "Блицкрига".

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

№1: Прямой наследник

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1C** ★ Разработчик **Nival Interactive** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.nival.ru**

Западный издатель CDV говорит, что во втором "Блицкриге" будет 4 кампании, 300 типов трехмерных юнитов, супероружие в больших количествах, ночные миссии (так понимаем из области - подкрадись и зарежь) и доступ к управлению самолетами. Побывав в гостях у "Нивала" мы, признаться, ничего этого не увидели. Но впечатлений нахватали и еще с собой унесли.

На данный момент игра находится на достаточно ранней стадии разработки. Намечены только ключевые особенности будущей RTS. Движок также на весьма раннем уровне развития и представляет собой плод слияний технологий первого "Блицкрига" и Silent Storm`a. Несмотря на то, что во время демонстрации игры комментарии разработчиков в основном состояли из "на это не смотрите", "тут мы еще будем все-все переделывать" и "а эту модельку мы взяли из первой части, и в "Блицкриге 2" ее не будет", движок произвел впечатление. Яркий, быстрый, с красивыми, эффектными и, насколько нам позволило судить краткое общение с игрой, удобными ракурсами камеры. В основном мы видели как "Шерманы" и "Першинги" взрывали специально приготовленные бочки с горюче-смазочными материалами да расстреливали немецкую пехоту (не спрайтовую, а вполне себе трехмерную). На море был замечен приличных размеров линкор. По идее, корабельная артиллерия должна накрывать всю карту целиком, какой фишкой противник сможет ответить на такое оружие (дальняя авиация? танковая лавина?) мы можем только догадываться.





Интересно, насколько такой обрывчик будет удобен в стратегическом плане!

Про то, что нам дадут порулить не абстрактными бойцами, а историческими личностями, мы уже рассказывали в новостях прошлого номера. Не грех повторить еще раз. В "Блицкриг 2" под вашим командованием будут пребывать достаточно именитые личности. Вроде генерала Паттона или немецкого мега-танкиста Витмана. При упоминании имени Василия Зайцева, мы даже не успели задать вопрос про "Врага у ворот", как Дмитрий Колпаков, PR-менеджер Nival, сказал, что миссии со знаменитым снайпером, создаются на основе его мемуаров. Зара-

Если вы присмотритесь, то на заднем плане увидите линкор, вон выглядывает из-за холмика, он пока только наполовину затекстурирован и поэтому скромничает







ботал, заработал наш журнал репутацию борца за историческую справедливость.

На самом деле, исторические миссии - это очень здорово. Но нам очень хочется, чтобы в "Блицкриге 2" нельзя было стрелять сквозь здания, а танк с 2% жизни не мог бы соперничать наравне с новенькой "Пантерой". Но мы этого не скажем никому. Даже разработчикам. А еще в этой игре должны быть огнеметчики! *(Здравствуйте, Сергей Орловский, я рад, что вы читаете эти строки.)*

Скорее всего, через год получим, условно реалистичную (мы очень долго подбирали эпитет, который бы не обидел эту действительно замечательную игру), очень красивую и увлекательную RTS. И если у нее будет движок с тем же потенциалом, что и у "Блицкрига", то мы с удовольствием напечатаем статью под названием "Внуки Блицкрига".

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

№2: Альтернативный

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **G5 Software** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **games.1c.ru/caribbean_crisis/**

Судя по всему, сотрудники G5 Software неровно дышат к жанру альтернативной истории. Помните, как их "Красная Акула" попала в Великую Отечественную? Теперь эти же разработчики делают игру про разразившийся Карибский кризис.

Предположим три вещи. Первое, в 60-х годах холодная война переросла в очень даже горячую. Второе, большая часть крупных городов стерта с лица земли ядерным оружием. Третье, игра Red Alert в свое время так и не вышла.

Четыре стороны (СССР, Франция-Германия, Китай и США-Англия). Помимо стандартной RTS-составляющей заявлен пошаговый режим на тактической карте. Пока не понятно, будет ли это просто формальным выбором между сценарными миссиями (тогда мы видели такую нелинейность еще в Dune 2) или действительно глобальной картой, наподобие той, что было в Medieval: Total War.

В подчинение попадут как "блицкриговские" юниты (на одном из скринов - до боли знакомый догорающий ИС-2), так и новые. Появятся десантные группы и вертолеты, которые будут доставлять их к месту высадки. ЗСУ "Шилка", которые встретят вертолеты где-то по дороге.

Ядерные удары изрядно подпортили биосферу. И если завести солдат в зону радиационного заражения, вряд ли они будут чувствовать себя хорошо. Техника в большинстве своем, впрочем, тоже.

Звучит все пока достаточно заманчиво, и если вы планируете объесться к осени "блицкригами", то можете оставить немного места для десерта.

Помните детскую песенку! Какое все зеленое, какое все красивое...







Владимир ВЕСЕЛОВ

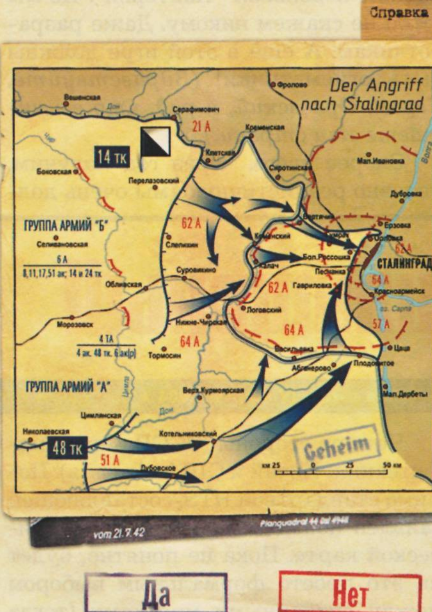
№3: Виссарион

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **DTF Games** ★ Дата выхода **III квартал 2004** ★ Сайт **games.1c.ru/stalingrad/**

Выбрать для игры короткий временной отрезок (с середины июля 1942 по январь 1943 года) способна решиться далеко не каждая команда девелоперов. И ладно бы варгейм, в них играют люди с устоявшимся кодексом правил и законов. Но положить в основу RTS, пусть даже и масштабное, но единственное историческое событие... Не удивительно, что нас серьезно заинтересовал этот проект. Да и разработчики - практически коллеги. Мы связались с DTF Games и задаем вопросы Александру Федорову и Петру Прохоренко.

Навигатор Игрового Мира: **Вот и первый вопрос: что такое DTF Games, откуда она появилась, кто в ней работает, какие задачи перед собой ставит?**

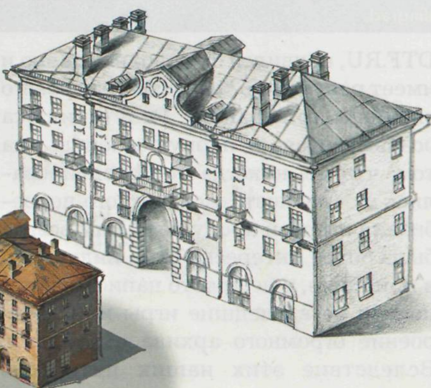
Александр "GREEN" Федоров: Думаю, многие игроки знают о существовании такого игрового сайта, как DTF.RU, появился он довольно давно и имеет репутацию "серьезного игрового онлайнового издания". Репутация эта основывается, в первую очередь, на том, что мы никогда не ориентировались на среднестатистического потребителя игровой продукции. Нам всегда была более интересна сама индустрия в принципе, а не просто написание рецензий на вышедшие игры или построение огромного архива с демками. Вследствие этих наших интересов



DTF.RU как-то все больше и больше двигался в сторону разработчиков. Результатом такого движения сначала стал специализированный ресурс DEV.DTF.RU, а затем и конференция разработчиков игр КРИ. На этом фоне, мне кажется, вполне закономерным является следующий шаг - сделать собственную игру. Это не значит, что мы прекращаем существование как онлайновое издание, вовсе нет. Просто мы развиваемся.

Работают в DTF Games частично те же люди, что в DTF.RU, частично новые специалисты, которых у нас, как у сайта, просто не было. Основной костяк все равно составляют те, кто работает в DTF уже далеко не первый год. Задачи довольно простые - научиться делать игры, собрать команду, которая будет способна создавать их на самом высоком уровне. Мы так долго оценивали чужие творения, что, думаем, имеем представление о том, что нужно людям. В конечном итоге хотим делать игры, в которые будет интересно играть и которыми мы сможем гордиться. Надеемся, что у нас получится, возможно, не сразу, но мы постараемся.

***НИМ:* В "Блицкриге" была представлена практически вся техника и вооружение Великой Отечественной. Будут ли в игре какие-то совсем новые юниты или все ограничится уточнением параметров старых?**



Какие константы игрового мира вы будете менять, зачем и почему? Т.е., собираетесь ли вы делать мир Сталинграда более реалистичным или хотите подогнать его под какие-то свои представления?

Петр "Amicus" Прохоренко: Скажем так: в "Блицкриге" была представлена далеко не вся техника Второй мировой, а наиболее известные, знаковые модели. У нас в этом плане гораздо больше свободы - нам нужно отразить модельный ряд сторон не за 5 лет войны, а "всего лишь" за 7-8 месяцев. Поэтому естественно, что, кроме "старичков" (которых в финальной версии "Сталинграда" будет не более трети от общего числа юнитов), появятся и совершенно новые боевые единицы. Сейчас пока рано раскрывать все карты, но можем сказать, что некоторые образцы техники "Сталинграда" реализованы в стратегии реального времени впервые.

Относительно реалистичности и изменения игровых параметров. Уже сейчас полностью переработаны все параметры техники и артиллерии, идет активное тестирование новых параметров на предмет геймплея. Вкратце - что изменилось: добавлен реалистичный разброс у артиллерии, остовы подбитых танков больше не исчезают с карты, радиус стрельбы юнитов значительно увеличен, в силу чего у игрока наконец-то появилась возможность вести нормальные танковые дуэли, танки стали гораздо более живучими. В общем, хочется донести до ваших читателей, что проект "Сталинград" не будет просто адд-оном - это отдельная игра на движке "Блицкрига" со своей идеологией и логикой, а не прямое продолжение.

***НИМ:* Отсюда следующий вопрос: что было раньше, курица или яйцо. В смысле, задумали ли вы свой проект после знакомства с "Блицкригом" или же давно хотели что-то такое сделать, а тут появился хороший инструментарий?**

GREEN: Желание делать игры у нас было очень давно. Другой вопрос, что, зная, как это все делается в теории, мы просто были морально не готовы начать. Для того чтобы создать проект с нуля, необходимо все-таки серьезным образом перестраивать команду, что практически неизбежно привело бы к закрытию DTF как издания, чего мы, разумеется, не хотели и не хотим. На конференции КРИ 2003 Сергей Орловский озвучил новую стратегию компании — производство движков с открытой архитектурой.

Если присмотритесь, то увидите, что у многих танков сзади на корпусе привязан этакий импровизированный багажник из ящиков



Проще говоря, компания “Нивал” объявила о том, что они дают шанс молодым разработчикам воспользоваться их технологиями для создания собственных игр. Мы решили, что это то, чего мы ждали. Возможность использования уже проверенного и раскрученного движка резко снижает риски и время разработки.

НИМ: Судя по анонсу, исход обеих кампаний (а возможно, и каждой миссии) заранее известен. Получается, что это действительно “интерактивный учебник”. А не лучше ли было дать игроку хоть какую-то свободу?

Amicus: Игрок в “Сталинграде” не является главнокомандующим - он командир небольшого воинского подразделения, обычно батальона или роты. Соответственно, свободы мы ему дали ровно столько, сколько было у простого комбата в реальной Сталинградской битве. Конечно, ваши героические действия могут оказать влияние на ход игры (например, выполнив определенные условия, игрок может открыть секретную миссию), но конечный результат все же предопределен. Главной задачей мы ставили реконструкцию Сталинградской битвы, а не вопросы альтернативной военной истории.



НИМ: В Сталинградской битве большое значение имело снабжение войск (точнее, трудности с ним). На первом этапе советские войска снабжались через Волгу паромами и катерами, на втором - немецкие - по воздуху. Собираетесь ли вы как-то это отразить в игре?

Amicus: О снабжении действительно надо рассказать чуть подробнее. Во-первых, в “Сталинграде” нет такого понятия, как пополнение пехоты, то есть новые пехотные юниты вы можете получить только в подкреплении, а привести со склада - нет. Во-вторых, складов на картах очень мало и обычно они расположены на ключевых участках (станции, аэродромы, населенные пункты), за которые и идут бои в миссиях. То есть у нас игрок должен рассчитывать на скромный запас снарядов и мин, имеющийся в 3-4 грузовиках дивизиона снабжения, и соответственно экономить свои силы. Упомянутые трудности в снабжении сторон на разных этапах Сталинградской битвы, конечно же, реализованы: в начале советской кампании снабжение войск на порядок хуже, чем во время операции “Уран”, и т.д.

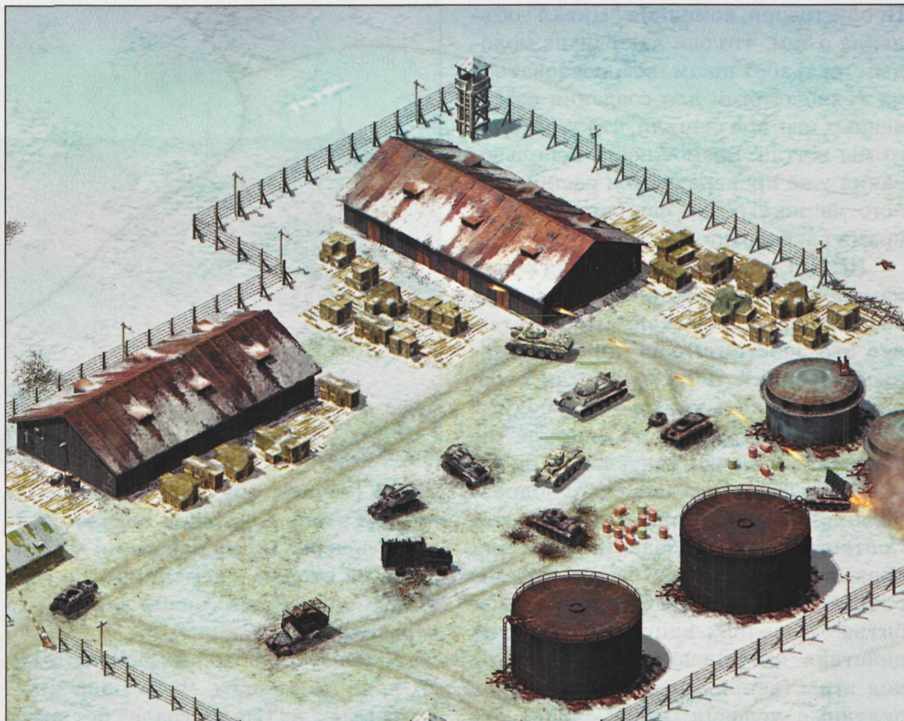
НИМ: Будут ли в игре представлены союзники Германии (венгры, румыны, итальянцы)? Если да, то каким образом?

Amicus: Из немецких союзников будут румыны - их войска находились

по флангам 6-й армии и первыми попали под массированный удар танковых частей РККА 19 ноября. Итальянцев не будет по простой причине: 8-я армия занимала позиции значительно севернее Сталинграда, и для ее разгрома была проведена отдельная операция "Малый Сатурн", несколько не вписывающаяся в общий ход Сталинградской битвы. Будет и еще один союзник Германии, но об этом пока рано говорить - оставим этот тип юнитов сюрпризом для игрока, тем более что ни в одной военно-исторической стратегии он пока не появлялся.

***НИМ:* В анонсе игры упомянуто, что "ландшафт игровых карт воссоздан на основе тактических карт и аэрофотосъемки времен Великой Отечественной", не могли бы вы рассказать об этом подробнее?**

Amicus: При моделировании самого Сталинграда мы используем полную аэрофотосъемку города весны 1943-го года и большое количество архивных фотографий, а для создания миссий, проходящих в окрестностях, - тактические карты Генштаба издания 1941 года и более поздних лет, но основанные на съемке местности не позднее 1950-60-х годов. Конечно, при переносе ландшафта в изометрию возникают незначительные искажения, но общую логику расположения объектов на картах миссий мы всегда стараемся соблюдать. Так что, если игрок увидит на карте миссии две высотки и деревню между ними, он может быть уверен, что именно такой ландшафт местности в этом районе и был.



***НИМ:* В какой стадии разработки в настоящий момент находится игра, и когда вы рассчитываете выпустить "Сталинград"?**

GREEN: Сейчас игра находится на стадии производства. Это означает, что основные сюжетные линии и общее видение игры уже отработаны. Мы практически освоились с движком "Блицкрига", узнали его сильные и слабые стороны и скорректировали свои планы в соответствии с теми возможностями, которые у нас есть. Практически завершена балансировка параметров юнитов, готово большинство техники и примерно 30% миссий. Почти завершена работа над игровым интерфейсом. Сейчас основная работа идет над строениями и игровым окружением. Ориентировочно игра выйдет осенью 2004 года.

БЛИЦКРИГ. ОПЕРАЦИЯ "СЕВЕР"

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

№4: Северный

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Dark Fox** ★ Дата выхода **I квартал 2004** ★ Сайт **games.1c.ru/north_operation/**

"Блицкриг. Операция "Север" по списку особенностей, во многом схожа со "Сталинградом". За историческую базу также берется не вся Вторая мировая, а первые два с половиной года. Также как и в "Сталинграде" будет две кампании, сперва - фашисты, потом - РККА. Большинство миссий будет основано на реальных событиях. Так в списке карт, упомянут блокадный Ленинград и Дорога жизни. Новые юниты не заявлены, зато обещают "сложность заданий, достойную настоящих полководцев". Наконец-то начали делать игры специально для стратегического раздела нашего журнала.





Это, вероятно, и есть - Дорога жизни, разве она не по льду должна проходить?



Старшина СТЕПАНОВ

№5: Выкидыш

★ Жанр RTS ★ Издатель 1С ★ Разработчик Intex Publishing ★ Дата выхода I квартал 2004 ★ Сайт www.nival.ru/rus/pr241103_r.html

Для России свойственно переосмысливать и переделывать те идеи, которые Запад (да и Восток тоже) пытается неосторожно внедрить в нашу, полную необъяснимой мистики, действительность. Причем часто эти перемены творчески перерабатываются вплоть до абсолютной смены понятий.

В свое время сумрачный германский гений придумал такой военный стратегический императив как "блицкриг" (в переводе – "молниеносная война"). Но, попав в Россию, по обыкновению, это понятие сильно трансформировалось и мутировало в нечто, совершенно отличное от той идеи, которую предполагали и задумывали изначально. На самом деле, блицкриг теперь означает не быструю, молниеносную военную операцию, а затяжную, продолжительную и кровопролитную войну на истощение. Так что не верьте названию и не надейтесь на быструю и легкую победу. Война еще только начинается.

Как вы понимаете, на родине этого термина не могли остаться равнодушными к выпущенной не так давно "Нивалом" игре "Блицкриг". Как и их предки, они полностью смирились с новым значением слова и плотно засели в свои окопы для написания продолжения. И вот немецкая компания Intex, известная своим "тотальным" подходом к созданию дополнений к военным стратегиям (таким, как небезызвестный Sudden Strike), совместно с "Нивалом" выпустили адд-он под названием Total Challenge, что в России, по обыкновению, немного переосмыслили и назвали "Смертельной схваткой".

Хотя от немцев и трудно было ожидать столь же легкомысленного подхода к теме Второй мировой войны, как сами знаете от кого, но ощущение какое-то двойственное. Во-первых, "Смертельная схватка" представляет собой не кампанию и даже не набор глав в игре за ту или иную сторону, а всего лишь 24 отдельные миссии, которые надо еще подключать в опциях, чтобы они стали доступны в разделе "Дополнения". Причем в списке представленных миссий никак не указано, что же скрывается за названием, и даже нет ни малейшего намека, на чьей стороне вам предстоит сражаться. Всю текущую обстановку, выбор стороны и боевую задачу вы получаете только при запуске самой миссии. Так что считайте, что конфеток вам отсыпали на вес и совсем без фантиков. Ну что ж, попробуем эти "конфеты" на вкус.

Первое, что бросается в глаза почти в буквальном значении этого слова, - это новые текстуры на моделях техники и достаточно серьезная работа художников по фитодизайну. Блицкриг и до этого мода имел достаточно яркую палитру цветов, но в "Смертельной схватке" художники решили отработать свою зарплату на все сто процентов. Причем, словно оправдывая название адд-она, тотальной перекраске в игре подверглось практически все, что шевелится, и даже иногда то, что недвижимо. С одной стороны, нужно было, конечно, убрать те огромные звездищи с ядовито-зеленых бортов советских танков, но зачем давать всему и вся настоящую боевую раскраску – не совсем ясно, если вспомнить о типичном наполнении воинских подразделений. Судя по всему, была проведена огромная изыскательская работа и найдены примеры именных и редких образцов камуфляжа для военной техники, от которых любители

Немецкий аэродром в Тунисе, который придется защищать



стендового моделизма могут придти в глубокий экстаз. Но, если подойти к вопросу более серьезно, то вся эта боевая раскраска выглядит несколько чрезмерной. Больше всего, пожалуй, повезло американской наземной технике, которая получила однородный темноватый хаки. Возможно, художники просто не нашли в источниках более ярких примеров и решили отыграться на звездно-полосатых ВВС. Когда над картой показался первый Б-29, я, честное слово, даже испугался немного. В общем, забудьте о черно-белой военной кинохронике. Здесь вам попытаются показать войну в 16 миллионов цветов.

Но это все мелочи. Нас в первую очередь интересует реальное наполнение самих миссий. Разработчики попытались охватить почти все театры военных действий Второй мировой, и нам дадут повевать не только в Европе, но также в Тунисе и даже на Окинаве. Разумеется, не избежать нам и дня Д, и надо сказать, что миссия "Бокаж" сделана довольно интересно. Есть еще несколько довольно любопытных экзерсисов на тему военной истории, хотя и складывается некоторое ощущение, что немецкие разработчики немного подыграли германской армии в составе сил и средств, да и в выборе сценариев тоже, хотя, возможно, я и не прав. Но как вам попытка прорвать оборону Москвы в 1941-м и сделать то, что не смогла сделать немецкая армия в свое время? Или фантастический сценарий удержания немцами обороны в 1946-м году с помощью "Маусов" и реактивной авиации? Есть и совсем "выдающаяся" для нас миссия. Не хотите поруководить немецкой карательной экспедицией в лесах Припяти против партизан?

Сразу скажу, что тех тотальных зачисток карт, что есть в оригинальных компаниях "Блицкрига", здесь, в



Бракованная миссия - что-то людоедское...

общем-то, нет. Вам не дадут приказ захватить очередной вражеский склад с помощью тяжелой гаубичной артиллерии. Практически все в предстоящих миссиях подготовлено, все мины разложены, все "артисты" разучили свои роли и готовы по щелчку триггера отыграть свои партии в сценарных задумках предложенного спектакля. Как и положено, в такого рода проектах, особенно с названием Total Challenge, разработчики больше всего на свете боятся потерять налет хардкорности и стараются точно отмерять то количество сил и средств, с которым возможно пройти миссию. Халявы, по большому счету, мало, и приходится думать, как вот с этой горсткой бойцов перебить, расстрелять, извести и уничтожить всю ту ораву, которая пока сидит под покровом "тумана войны" или нервно покуривает за пределами игрового экрана, ожидая команды выйти на сцену. Вас запросто лишают не только "читерских" снайперов, но могут обделить ремонтным грузовиком, гаубичной артиллерией, авиацией или просто не поставить на карте склад-кормушку. Но в этом наборе есть довольно странные исключения, и есть миссии, которые вызывают недоумение легкостью своего прохождения. Так в миссии "Тоскана" немецкой группировке дают задание сдержать натиск превосходящих сил союзных войск и предлагают заняться серьезной фортификацией. Ожидая танковой лавины, спешно зарываешь в землю все и вся, укладываешь мины в несколько рядов и меришь сектора поражения своих артсистем. И вот началось. Быстро перестреляв пару пехотных набегов и задавив батарею мобильных гаубиц, неожиданно получаешь сообщение, что миссия успешно завершена. И тут же, в другой миссии, где надо найти самолетик некой фрау, кидают с небольшими силами на плотную оборону, прогрызть которую не так-то просто, и где очень быстро получаешь по рукам от выползшего из какой-то подворотни "Ягдтигра". Капканов более чем достаточно и приходится разгадывать тактическую головоломку почти на уровне "Коммандос".

Теперь о совсем плохом. Есть еще один, довольно странный момент, который мало смахивает на плохо взвешенный игровой баланс, а больше напоминает самый что ни на есть баг со скриптами. В миссии "Украина" надо остановить наступление врага и самому с помощью довольно серьезных сил нанести удар. Прижимаешь супостата к краю карты, но враг и не думает прекращать респавниться на краю игрового экрана, протискивая новые и новые танки в небольшие зазоры между остовами уже расстрелянных в упор. Потом начинают кончаться снаряды, а

Еще полсотни вражеских танков — и компьютер зависнет


враги все прут и прут. Потом программа, словно осознавая абсурдность ситуации, благополучно падает в обморок, компьютер зависает. Нечто похожее происходит и в миссии "Отступление", где с помощью американской техники надо тормознуть удирающую группировку немцев, хотя от того нескончаемого потока "Пантер", "Элефантов", "Штугов" и прочей "мелочи" хочется самому дать стрекача. Просто потому, что они не кончаются. Вообще. Я честно пытался закрыть этот поток, разрушив мост и расставив свои танки на высотках. Но, благодаря тому, что у врага было еще две лазейки, в том числе через брод (да, добавлена и такая возможность), держать оборону там можно только до тех пор, пока не заканчивался боекомплект у танковых пушек. А потом вам засчитывают неизбежное поражение от прохода очередной волны. Вода дырочку найдет, в общем. Не спасет и авиация, которая в адд-оне, похоже, несколько замещает стандартный блицкриговский гаубичный беспредел и танковые накаты.


Нет, сынок, это фантастика

Такой же баг имеет место быть и в миссии «1946» и, похоже, в миссии «Греция». То есть, на время написания этого материала, мне пройти их так и не удалось. В миссии «1946» я сдерживал натиск врага где-то с час, пока не скончался последний "Маус", а враги все так же перли и перли.

Как вот это ушло в продажу – загадка. Создается ощущение, что про тестинг уходящей в печать продукции как-то забыли.

В итоге мы имеем не всегда сбалансированный набор миссий, сделанный, в общем-то, не так чтобы и здорово. Да и сам выбор сценариев, предложенных нашим игрокам, не совсем то, чего мы действительно ждали.

Ну и что же со всем этим делать – спросите вы? Воевать в то, что есть. Просто пока это первый, повторяю – первый официальный адд-он к "Блицкригу", и, как говорит народная мудрость: «На безрыбье и рак рыба». Если вы уже прошли оригинальную игру вдоль и поперек, и с закрытыми глазами можете рассказать, под какой корягой и на какой карте установлена батарея вражеских зениток, то, почему бы и не попробовать свои силы в двух десятках дополнительных миссий в ожидании следующих дополнений, которые, разумеется, будут. Вы ведь видели незаполненные опции «дополнительные компании и главы», которые тоже прозрачно намекают на то, что война будет долгой. Неужели вы и впрямь верите в изначальное значение слова "Блицкриг"?

№5-6-7...

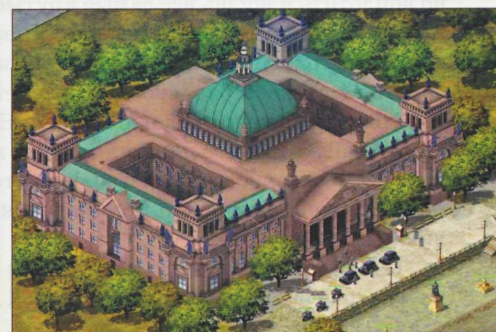
"Тотальные" разработчики уже анонсировали второй адд-он к "Блицкригу" под названием Total Challenge 2, куда будет добавлено порядка 30 новых моделей военной техники и 40 новых юнитов. На этот раз разработчики снова готовят 24 миссии, правда, раздробив их порядка ради на шесть кампаний.

CDV объявила, что издаст еще два адд-она к "Блицкригу". Первый - Desert Fox, как не трудно догадаться, будет посвящен африканской кампании генерала Роммеля. В продажу он должен поступить во втором квартале этого года. Второй адд-он появится осенью и пока носит рабочее название Iron Sky.

К сожалению, ни скриншотов, ни более подробной информации по этим двум проектам пока нет.

Total Challenge 2. Враг у ворот. Бранденбургских



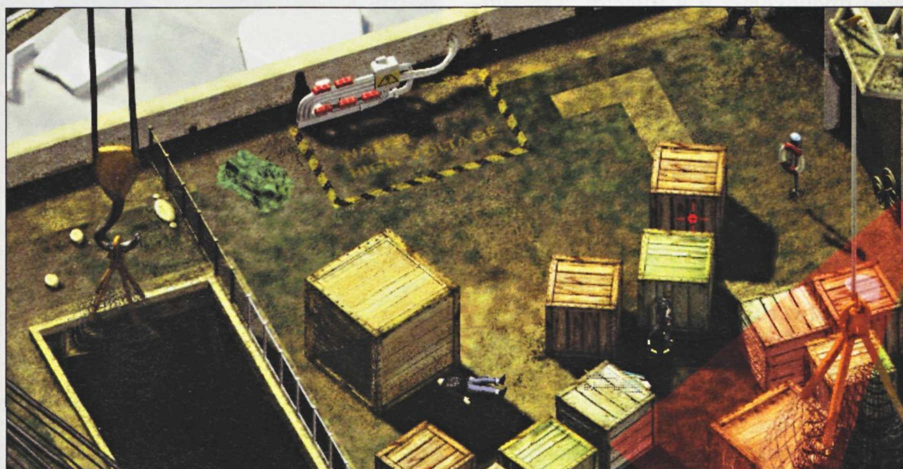



THE THIRD WAVE

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО, Александр ВАСНЕВ, Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ, Андрей ЩУР

★ Жанр **Тактическая RTS** ★ Издатель **Pan Vision** ★ Разработчик **Pan Vision** ★ Рекомендуется **Pentium III 450 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (16Mb)**
★ Сайт **www.thirdwave-game.com** ★ Рейтинг **3.7**

Оказывается, "Коммандос" с выходом третьей версии истребили не всех своих клонов. В The Third Wave мы становимся менеджером, если можно так выразиться, команды наемников, которые от всей души борются с терроризмом. В наличии ограниченное количество денег и достаточно большое число кандидатов, из которых можно выбрать тех, которые устраивают, и при этом не очень много запрашивают. Избранные бойцы будут качать экспу от миссии к миссии, так что к концу игры можно получить эдаких монстров, способных убивать одним взглядом.


На второй труп плащ-палатки нету, а унести его - силенок не хватает

Цели миссий вполне понятны - свистнуть пару кило тротила в одном месте, потом разместить их в другом, попутно блокировав системы сигнализации и завалив десяток врагов. Все, как и положено играм такого жанра. И тут, как говорится, "кому бабушка, а кому и теща. Дай-ка, сынок, новую обойму..." Ща начнем стрелять, потому как загрузилась миссия.

Первое, что явилось взору - это довольно убогая картинка происходящего. Как бы это популярнее объяснить... Пиксели выглядят так, как будто мы запустили хорошую игру на двадцатипятидюймовом мониторе в разрешении 640x480.

Забудьте про цифры на клавиатуре, с помощью которых вы выбирали бойцов в играх такого рода. Теперь они отвечают за оружие, а самого солдата можно выбрать, только кликнув мышом на его иконке.

Убив врага, можно его "замаскировать". Это означает, что наш боец, сидя на корточках, копается над телом поверженного врага в течение десяти секунд, после чего на месте убиенного появляется некая "плащ-палатка", которая подразумевает, что трупа больше никто не увидит. Кстати, на любое действие, не связанное с убийством, отводится определенное количество времени, чем сложнее действие, тем больше времени на это уходит. Открыть замок, разместить взрывное устройство, и так далее. И если вы вдруг прерветесь, то придется начинать сначала. Не могу не согласиться с такой постановкой вопроса, это вносит в игру дополнительную сложность и интерес.

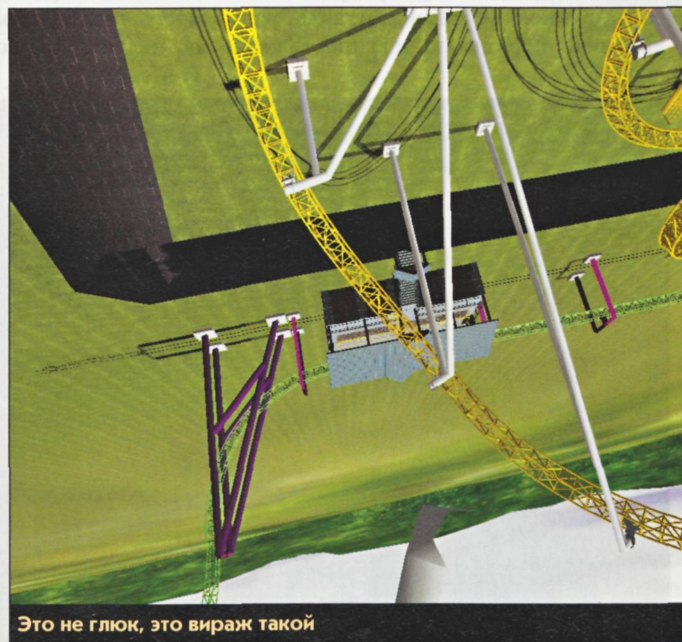
Если вам после прохождения миссии какой-нибудь солдат уже не нужен, можно вернуть его обратно в строй ожидающих, и он (о, чудо!) вернет вам все деньги обратно. Такие вот бескорыстные наемники.

Иногда, в очень редких случаях, игры-клоны добиваются хотя бы небольшого успеха на волне, поднятой их предшественниками, но чаще всего такие игры появляются на свет уже мертворожденными. В "Третьей волне" есть весьма интересные фишки, но они теряются на общем фоне недоделок и откровенно ужасной графики. Так что провести какое-то время с ней можно, только если вы испытываете острую игровую недостаточность, что в наше время невозможно в принципе. - *Д.С.*

HYPER RAILS

★ Жанр **Симулятор** ★ Издатель **Акелла, Ascaron** ★ Разработчик **Pantera Entertainment** ★ Русское название **Рельсы в небо**
★ Рекомендуется **Pentium II 450 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (8 Mb)** ★ Сайт **www.hyperrails.com** ★ Рейтинг **5.0**

Существует в этом загадочном мире каста людей, как правило, молодых и принадлежащих к западной цивилизации, которым в силу возрастного ценза еще запрещено отпускать алкогольные напитки, а желание испытать пограничное состояние человеческого сознания уже вовсю требует чего-нибудь этакого. Выход либо в нарушении законов, либо в поиске обходных путей, одним из которых является участие в забаве по определению собственного порога устойчивости, носящей название "американские горки". Многие из таких вот любителей, укатавшись до потери пульса на всем, что только можно все время ищут чего-то новенького, неиспробованного. Вот таким вот фанатам и предназначена игра Hyper Rails. Здесь и только здесь можно воплотить в жизнь все самые крутые (в прямом смысле) мечтания, создав уже не жалкую американскую горку, а самую настоящую горищу, и тут же незамедлительно опробовать ее столько раз, сколько захочется, ну или сколько выдержит недавно съеденный обед. Несмотря на то, что Hyper Rails- это всего лишь симулятор аттракциона, к тому же не самый качественный и эффект его на организм на порядок слабее, ощущение при заезде к приятным отнести никак нельзя.


Это не глюк, это вираж такой

Теперь допустим, что трасса мечты сооружена и изъезжена вдоль и поперек, а дальше что? А дальше конец игры, ибо имеем мы дело с примитивным аттракционом, ни больше и не меньше, как ни крути. - *А.В.*

YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: YUGI THE DESTINY

★ Жанр MTG ★ Издатель Konami ★ Разработчик Konami ★ Рекомендуется Pentium III 600 MHz, 256 Mb RAM
★ Сайт www.konami.com ★ Рейтинг 6.0

Плачьте, любители Magic the Gathering, до объекта вашего поклонения добрались японские консольщики. Не успели затянуться душевные раны после шокировавших выкрутасов Atari под названием Magic: The Gathering - Battlegrounds, как Konami решила порадовать публику своим видением проблемы.





К чести разработчиков, они не заставляют нас бегать по площадке и со скоростью ДШК кастовать монстров и заклятия, но и сейчас результат очень далек от идеала. На первый взгляд, в Yu-Gi-Oh! есть все привычные атрибуты стандартной партии: два игрока, стол, колода, различные виды карт, фазы и ходы. Но вот земель среди них нет, распределение единиц по атаке/защите тоже осуществлено по одним авторам известному принципу, да и карты в подавляющем большинстве случаев очень далеки от привычных.

Yu-Gi-Oh! - очередная игра "по мотивам", истинные причины появления которой остаются за пределами понимания. Настораживает лишь то, что слишком уж много подобных поделок стало в последнее время. - *Д.С.*

HAEGEMONIA: THE SOLON HERITAGE

★ Жанр Космическая RTS ★ Издатель Deramcatcher Interactive ★ Разработчик Digital Reality
★ Рекомендуется Pentium III 1,4 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт www.digitalreality.hu ★ Рейтинг add-on

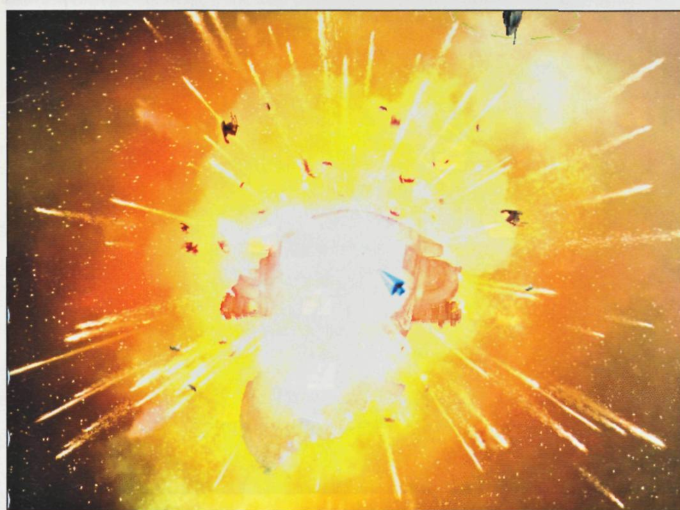
Если русского человека принято обвинять в том, что он медленно запрягает, после чего быстро едет, то вот венгры из Digital Reality, видимо, медленно запрягают, даже если ехать никуда не собираются. Мало того, что адд-он Solon Heritage к их прошлогодней стратегии Haegemonia: Legions of Iron вышел через 10 месяцев вместо планировавшихся 6, так он еще и до статуса полноценного дополнения дотягивает только с бо-о-ольшой натяжкой.

Если вы надеялись на продолжение достаточно интересного рассказа о космической экспансии человечества и взаимоотношениях его с другими галактическими расами, то забудьте об этом: никакой нормальной связной кампании в адд-оне нет. Разработчики откровенно схалявили, выпустив вместо нее набор skirmish-карт для одиночной игры, условно относящихся к сюжету (но начать играть можно на любой из них). Хорошо хоть у карт есть определенные установки, которые варьируют первоначальный расклад сил, но все равно помогает это слабо: примерно то же самое можно было натворить и при калибровке условий для скирмиша на отдельной карте в оригинальной игре.

Над игровым наполнением продукта, впрочем, разработчики поработали серьезней. Во-первых, были добавлены три новых корабля, доступных к постройке для любой расы - это солонские колымаги, которые кроме стопроцентно меткого лучевого оружия обладают еще дополнительными возможностями, как, например, обесточивание вражеских двигателей, орудий, или вампиризм. Добавилось и по два новых юнита для каждой расы в отдельности. Они выполняют особые функции, которые позволяют несколько отойти от стандартных для Haegemonia линкорных армад и единственной действенной тактики "бронированного кулака" (например, у землян появился Marine Carrier, с помощью которого можно быстро вынести постройки на атакуемой планете). Несколько сбалансирован был и имеющийся космопарк: с линкоров были почти убраны турели, так что для защиты от мелких и шустрых кораблей "линейники" теперь необходимо прикрывать стайками истребителей.

До кучи были добавлены новые планетарные технологии, а так же миссии для шпионов и дипломатических кораблей, позволяющие делиться с союзниками деньгами и новыми разработками.

Проблема в том, что все эти нововведения, позволяющие разнообразить геймплей, доступны только для вышеупомянутого скирмиша и нескольких предложенных в адд-оне мультиплеерных карт - даже поиграть в оригинальную игру с новыми функциями возможности нет. А ввиду того, что по сетке в Haegemonia не только у нас, но и на Западе мало кто режется, такая направленность адд-она совершенно непонятна. Рекомендуется только упертым фанатам игры, буде таковые и правда имеются... - *А.Щ.*





БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Дороги и мосты

Владимир ВЕСЕЛОВ

Как ангел с неба он слетает,
Зато дерется он как черт!
Песня советских десантников

★ Жанр **Варгейм** ★ Издатель **Matrix Games** ★ Разработчик **Matrix Games** ★ Рекомендуется **Pentium II 450, 128 Mb RAM**
★ Сайт **www.highwaytothereich.com**

До начала Второй мировой войны воздушно-десантные войска имели только Советский Союз и Германия. Остальные державы, упоенные своей победой в Первой мировой, не склонны были к экспериментам и предпочитали развивать традиционные рода войск. Однако уже первое применение немецких десантников в ходе оккупации Норвегии и захвата бельгийских фортов в мае 1940-го заставило призадуматься консервативных стратегов. Ну а спустя год Критская воздушно-десантная операция, в ходе которой силой только крылатой пехоты был захвачен целый остров, показала, что новому роду войск по силам решать не только тактические, но и стратегические задачи.

Первой опомнилась Япония. В начале 1941-го появилось подразделение японских парашютистов, причем, как ни странно, оно было создано не армией, а флотом (командовал им бывший штурман миноносца "Кидзи" капитан-лейтенант Ямабе Масао). Парашютисты японского флота с успехом применялись для захвата нефтедобывающих районов Голландской Ост-Индии в начале 1942-го и в некоторых других операциях.

Только после этого ВДВ решили обзавестись англо-американские союзники. Действовать они стали с присущим англосаксам размахом: если их предшественники начинали с малых, практически диверсионных парашютных подразделений, союзники сразу же стали формировать полки, бригады и дивизии. Первое крещение американские парашютисты получили в июле 1943-го на Сицилии, причем назвать его успешным можно с очень большой натяжкой. Несмотря на полное господство в воздухе, поддержку воздушных десантов морскими и очень слабое сопротивление противника, американская 82-я воздушно-десантная дивизия потеряла до 50% личного состава.

Союзники сделали из этого факта обычный для них вывод: малая эффективность ВДВ на Сицилии связана с тем, что было высажено недостаточно парашютистов (т.е. привычный западный стиль воевать не умением, а числом). Поэтому в следующих десантах они высаживали уже целые армии; так в ходе Нормандской операции были выброшены три дивизии (101-я и 82-я американские и 6-я английская) и часть отдельной бригады. Хотя десантники и захватили большинство намеченных объектов, толку от них опять было немного.

Тем не менее, несколько месяцев спустя была проведена еще более масштабная операция, до сих пор остающаяся крупнейшей в истории.

Market-Garden

Так обычно называют Арнемскую воздушно-десантную операцию, это не совсем правильно. На самом деле было две операции с единым замыслом. В ходе операции Market предстояло высадить воздушный десант, захватить несколько мостов и удерживать их до подхода наземных сил. Ну а прорыв наземных сил (2-я английская армия с 30-м корпусом в авангарде) на соединение с десантниками как раз и являлся операцией Garden. Забегая вперед, скажу, десантники свою задачу выполнили (т.е. операция Market была успешной), а вот наземные войска операцию Garden провалили.

Надо сказать, спланирована операция была весьма толково. Основной оборонительный рубеж немцев ("линия Зигфрида") проходил вдоль Рейна, при взгляде на карту легко убедиться, что, двигаясь через Арнем, союзники обходили "линию Зигфрида" и сразу же вторгались вглубь Германии. Для успеха этого обхода крайне важно было захватить неповрежденными мосты через Маас и два рукава Рейна (Ваал и Лек). Использование воздушных десантов обеспечивало захват мостов и как бы создавало стокилометровый коридор, ведущий в тыл германской армии. Задачей же наземной части операции было расширение этого коридора и создание предпосылки для движения основных сил союзников.

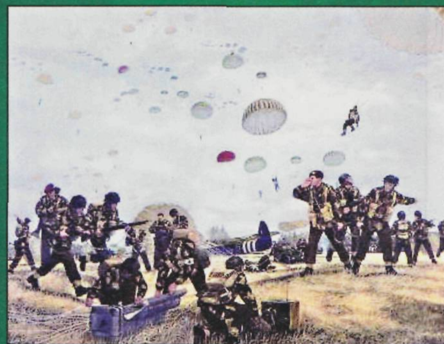
В операции Market были задействованы 82-я и 101-я американские, 1-я английская десантные дивизии и 1-я польская десантная бригада. Всего было высажено около 35000 десантников, причем высаживались они отнюдь не только с пистолетами и автоматами. На вооружении десанта были минометы, артиллерия, автомашины. Естественно, тяжелая техника не сбрасывалась с парашютами, а доставлялась на планерах. Хотя были и исключения: например, 376-й американский артиллерийский дивизион, на вооружении которого находились 75-мм горные орудия (они приспособлены для перевозки на лошадях, поэтому разбираются на несколько сравнительно легких частей), был выброшен с парашютами.

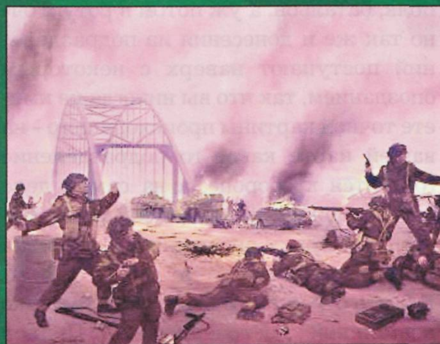
Выброска десанта в первый день проходила, как на учениях. Практичес-





Перед началом сражения очень важно разобраться, кто кем командует, а кто кому подчиняется. К счастью, для этого в игре есть очень удобный механизм







Живописные работы Саймона Смита, посвященные Арнемской воздушно-десантной операции

ки все самолеты и планеры достигли намеченных точек, а немцы не успели организовать надежную оборону мостов. Единственным исключением стал основной объект операции - мост в Арнеме. По условиям местности (городские кварталы) части 1-й английской дивизии были высажены на значительном удалении от мостов, поэтому немцы успели подтянуть резервные части, и десантники столкнулись с упорной обороной. Тем не менее, к концу первого дня англичанам удалось захватить северный конец моста, но на этом и кончилось их военное счастье.

Быстро разобравшись в ситуации, немцы сообразили, что с силами, захватившими мост, можно разобраться и попозже, а куда важнее не дать возможности доставить им подкрепление и снаряжение. Поэтому основные силы они направили в район выброски. Прибывавшие туда подразделения были вынуждены сразу вступать в бой, зачастую не успев собрать вооружение. В конце концов, поле к западу от Арнема, на которое высаживались первые группы десантников, перешло под немецкий контроль, так что остальным частям пришлось высаживаться на удалении до 10-ти километров от моста.

Но все это не имело бы фатальных последствий, если бы не провал операции Garden. Десантники удерживали арнемский мост в течение почти восьми суток, но наземные войска не смогли за это время преодолеть жалкие сто километров. Особенно позорным это "наступление" выглядит, если учитывать, что все мосты и переправы на пути британских войск были захвачены воздушным десантом.

В ночь с 25-го на 26-е сентября остатки английской парашютной дивизии (около 2000 человек) на подручных средствах переправились на южный берег и успешно достигли расположения британских частей. На северном же берегу осталось около 7000 убитых и раненых.

Арнем, вид изнутри

Рассматриваемая игра - вторая из серии Airborne Assault (первая появилась в июне 2002 года, носила подзаголовок Red Devils Over Arnhem и была посвящена той же самой операции). Я вообще затрудняюсь сказать, чем вторая игра отличается от первой. Разработчики говорят, что в ней улучшена графика, интерфейс и применен "продвинутый AI". Оставим эти утверждения на совести разработчиков, но вот количество сценариев в игре действительно увеличено: если в первой игре был практически только Арнем, теперь имеются Нейменген, Эйндховен и прочие. То есть нам дается возможность провести всю операцию "Рынок-Сад", но, увы, только отдельными сценариями; полной кампании, соединяющей действия десантников и наземных частей, как не было, так и нет.

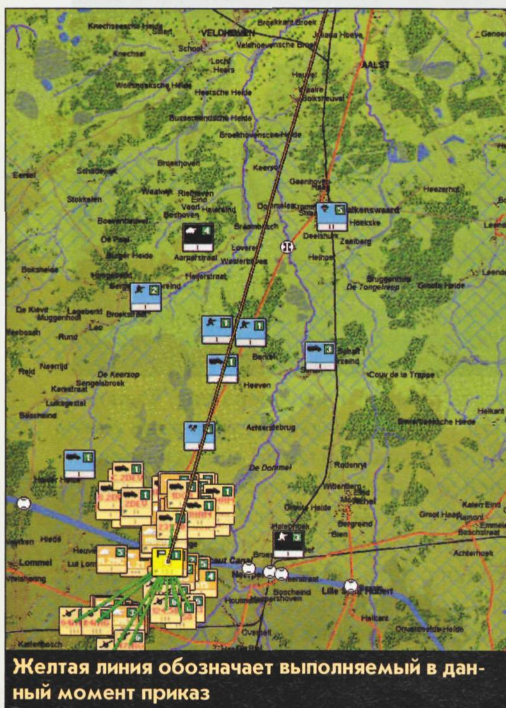
Есть в игре и еще один неприятный момент: хотя она и посвящена десантной операции, по сути десантная составляющая в ней никак не отражена. Разработчики не решились дать игроку возможность самому выбирать места выброски десантов, как-то планировать их снабжение, решать, стоит ли подбрасывать подкрепления и куда именно. Так что все сводится к банальным сражениям с превосходящими силами противника в условиях недостаточного снабжения (или, в случае игры на стороне немцев, уничтожения невесть откуда взявшихся в вашем тылу вражеских войск).

О минусах игры сказано достаточно, теперь о плюсах. Основным является исключительная реалистичность происходящего, обеспечиваемая весьма интересной системой командования. Собственно говоря, для военного человека система эта вполне логичная, где-то даже единственно возможная. Вы отдаете приказ командиру части или подразделения, а уж он сам решает, какие силы задействовать для его выполнения, кого и куда направить. Иерархия командования выстроена достаточно строго, тем не менее, игроку дается возможность выбирать, на каком уровне он будет руководить происходящим. Теоретически можно в начале игры поставить задачи дивизиям и полкам, а потом ни во что не вмешиваться (т.е. изображать главнокомандующего), но основным режимом все же является командование на дивизионном уровне (т.е. руководить действиями полков и батальонов).

Большие и малые скобки показывают реальное расположение на местности занявших оборону подразделений






Желтая линия обозначает выполняемый в данный момент приказ

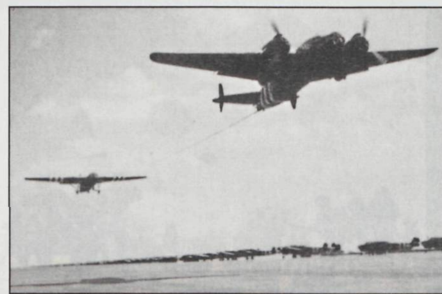
Иерархический принцип командования имеет одну неприятную особенность - штабам соединений и частей нужно некоторое время на осмысление вашего приказа, составление плана его выполнения и раздачу приказов подчиненным. В принципе, ничто не мешает вам отдавать приказы непосредственно подразделениям (как в обычном варгейме), но временной промежуток между отдачей приказа и его выполнением не исчезает.



Предположим, вы даете команду какой-то роте передвинуться на другой участок. Поскольку связь в армии тоже построена по иерархическому принципу, приказ сначала попадет в дивизию, потом в полк, батальон, а уж потом в роту. Точно так же и донесения из подразделений поступают наверх с некоторым опозданием, так что вы никогда не имеете точной картины происходящего - на вашей карте какое-то подразделение готовится к обороне, а на самом деле оно, возможно, уже ведет бой. Ну а о местонахождении противника и его силах частенько приходится только гадать. Все это отражено в игре с максимально возможной достоверностью. Подход почти самоочевидный, но почему-то нигде и никем не использованный.

Надо сказать, что происходящее на экране поначалу раздражает даже завзятого варгеймера, не говоря уж о любителях RTS (забыл сказать, игра идет в реальном времени, с возможностью его ускорения). Вы даете команду, но некоторое, иногда довольно продолжительное, время ничего не происходит. Квадратики частей стоят на месте или двигаются в прежнем направлении, противник безнаказанно выполняет свои задачи. Но вот ваши силы пришли в движение, и тут же вы обнаруживаете нового врага или определяете, что недооценили старого. Следует новый приказ, однако войска продолжают выполнять прежний, а вам остается в бессилии сжимать кулаки, наблюдая, как ваши бойцы движутся навстречу неминуемой гибели.

Как видите, игра предъявляет очень высокие требования к командным качествам игрока (к ним относятся, прежде всего, способность правильно оценить и спрогнозировать ситуацию), но еще большие требования она предъявляет к AI. Чтобы проверить его способности, я провел простой эксперимент - не стал



вообще вмешиваться в происходящее на экране, а ограничился раздачей команд до начала игры. Результат сражения был почти таким же, как в реальной жизни. Стало быть, кремниевый стратег если и уступает немецким и союзническим командирам, то не намного.

Арнем, вид сверху

На первый взгляд, игра выглядит как обычный варгейм. Правда, нет гексов, но можно вывести километровую сетку, по которой и будут двигаться квадратики подразделений. Но если кликнуть на каком-нибудь из этих квадратиков, тут же обнаруживается приятная особенность - внутри него вырисовывается точная конфигурация соответствующего подразделения. Если оно совершает марш, вы увидите колонну, если заняло оборону - стрелковую цепь, если отступает в панике - толпу. Причем все это изображается не какими-то абстрактными символами, а конкретной конфигурацией с привязкой к местности. Что интересно, при разной степени увеличения реальная конфигурация подразделения может быть как меньше, так и больше изображающего подразделение квадратика. Впрочем, особого значения это не имеет, зато другая фишка очень даже имеет - при щелчке на любом квадратике на карте тут же отображается вся иерархия командования. Синие стрелки указывают на вышестоящее командование, зеленые на подчиненных.

Местность изображается тоже прилично, не скажу, чтобы с топографической точностью, но разобраться, где у нас лес, где поле, какую речку можно форсировать вброд, а какую нет, труда не составляет.

По ходу сражения в верхней части экрана появляются сообщения об удачах и неудачах ваших бойцов



Кому?

Игра получилась очень реалистичной и глубокой. Но я никак не могу понять, на какую аудиторию она рассчитана. Записным варгеймерам, привычным к полному контролю над ситуацией, многое в ней не понравится. Поклонников RTS тоже привлечь к ней нечем. Кто же остается? **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

7.2

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Исландский шах Обстул-Задом-Бей

Что такое декадентство? Декадентство - это лежать на пляже у Великого Блинского болота и смотреть телевзор. В смокингах.

A Russian Course by Alexander Lipston

Разведение на деньги

при помощи тупых шуток™ и искрометного юмора™

★ Жанр **Tycoon (!)** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Локализация **AZZA Games** ★ Рекомендуется **Pentium III 1.2 Ghz, 128 Mb RAM**
★ Сайт **www.azzagames.ru**

Внимание! Если слова "канализатор" или "метеоризм" вызывают у вас смех, то вам не рекомендуется продолжать чтение. Посмотрите на рейтинг, мысленно умножьте его на три, а лучше - на четыре, и вперед - на поиски игры в торговых точках и магазинах родного города.

И в любое время года запирай его в сарай...

Я верю, что в "Руссобите" работают вменяемые люди. Возможно, с кем-то из них я даже знаком лично (себя я вменяемым не считаю, поэтому уверенным ни в чем быть не могу). Иногда им даже удается выпустить на рынок хорошую игру - молодцы.

Сегодня, правда, абсолютно не их день. Возможно, "молодцы" отдыхают, а на вахту заступили трудовые резервы, наделенные, помимо всего прочего, сильным стремлением к тому, чтобы приносить смех и радость тем людям, которых лоботомировали еще при рождении.

Фронтальная лоботомия, как известно еще со времен фюрера и его Третьего рейха, это лекарство от всех болезней, а особенно - от заболеваний ментального характера. Пациент, правда, превращается в овощ, оборудованный руками, глазами и ногами, но это если очень повезет, а ведь можно и сразу на тот свет.

В наше нелегкое время, когда технический прогресс достиг невиданных высот, подобным образом можно лечить разное и разных. И не только людей.

Лекарство от всех болезней

Яркий пример лоботомированной компьютерной игры - "Мелкий Снегирь Солит 2 кг". От одного названия бросает в дрожь, дизайн обложки стимулирует потоотделение, а рекламные слоганы на обратной стороне коробки поражают изяществом изложения. Проще говоря, полный бред, от начала и до триумфального обеда.

Я не знаю, в чью светлую головушку пришла идея, чтобы из симулятора зоопарка (кажется, это был он) сделать симулятор психиатрического концентрационного лагеря строгого режима, но факт остается фактом - они сделали именно это. Подробное изучение игры так и не смогло дать ответа на вопрос: "Действительно ли в это можно играть?"

На первый взгляд, игра напоминает творения "профессиональных переводчиков с юморком", вечно живые в наших сердцах. Отлично разукрашенное шутками игровое меню. Насладиться им - удел избранных. Остальные же обречены на несколько минут бессмысленных скитаний между шутками - в поисках хотя бы "начать игру", а скорее всего - "выход".

Убейте меня быстро насмерть!

Это - главное меню. Внутри игры все еще страшнее. Очевидно, что безразмерное чувство юмора создателей игры не позволило им оставить нам хотя бы немного свободы воли и вероисповедания - шутят везде. Шутят при загрузке уровней, если дешевая картинка с несколькими мертвыми головами, до неприличия изуродованная фотошоповским фильтром, вообще может считаться шуткой. Шутят при обучении нас игре в игру. К счастью - не всегда, иначе понять, что нужно делать, было бы абсолютно невозможно.

Повсюду снуют зайцы, волки, сумасшедшие еноты и какие-то идиоты на инвалидных колясках - смысл происходящего понять не представляется возможным, зато можно построить несколько десятков совершенно разных заборчиков и прочих ирригационно-рекреационных сооружений.

Единственное, на что оставалась надежда, - это обещанный искрометный юмор™ от престарелого массовика-затейника из труппы экс-музыкальных клоунов "Тайм-Аут". Как и предполагалось, надежды не оправдались: одно дело - шутить перед пропитанной пивом аудиторией, истово размахивающей волосами и задницами на празднике Мотологического Нового Года, а совсем иное - разрабатывать концепцию веселой компьютерной, простите, игры.

Уносите

В общем, плохо, граждане. Уносите эту гадость и не приносите ничего подобного впредь. Бывают, знаете ли, такие люди - думают, что умеют шутить. И шутят, и шутят, и шутят, а окружающие понимающе переглядываются, многозначительно делают бровями и норовят, сославшись на неотвратимость похорон любимой тещи, отбыть куда-нибудь в сторону горизонта.

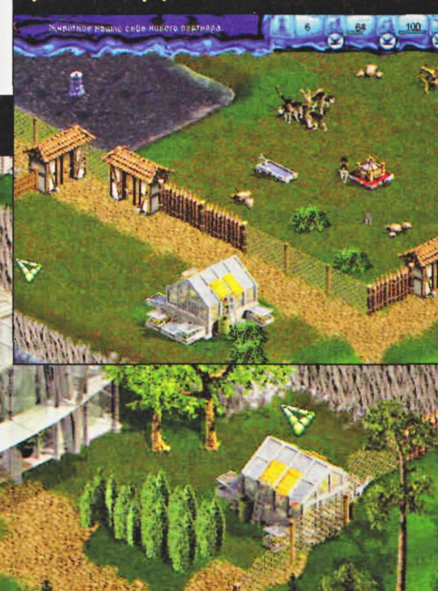
Бывают, оказывается, и игры такие же. Юмористически-лоботомированные овощи. Шутят, тычут в лицо стилизованным Чебурашкой в камуфляже с "Калашниковым" в руке и шрифтом а-ля "Матрица".

P. S. Кстати, я не уверен, но, похоже, "Руссобиту" стыдно - на их сайте упоминания об этой игре я найти не смог.

P.P.S. Единственное, что есть в этой игре пристойного, - музыка. Композиторы хотя бы правильно понимают, что такое "монгольский"...



Прямые углы ничуть не облагораживают кривой интерфейс



Это, похоже - главный источник всех неприятностей



Устройство в центре называется "примус". Почему! Ага, по этому самому



RIOT POLICE

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Том, кто меня бережет

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

ОМОН!.. Как много в этом звуке
Для сердца русского слилось...
Житейская мудрость

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Activision Value** ★ Разработчик **Zono Inc.** ★ Рекомендуется **Pentium III 1GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт **www.zono.com/rpolice.html**

Сцены разгона доблестными блюстителями закона беснующихся толп давно перестали быть чем-то исключительным, прочно засев в сознании обывателя как неизбежный элемент современности. Никуда не деться, демократическое общество подразумевает в числе прочих радостей жизни, с одной стороны, свободу форм волеизъявления, с другой - неизбежные зуботычины за злоупотребления этой самой свободой.

А чтобы жизнь мастеров щита и демократизатора не казалась населению слишком сладкой, калифорнийцы из Zono Inc. в связке с Activision Value предлагают нашему вниманию зарисовки из повседневной жизни американского ОМОНа.

Суть...

На протяжении 16 миссий нам предстоит приводить в чувство различные асоциальные элементы, которые сами спокойно не сидят и других на всякие мерзости подбивают. Средства разнообразны: от угрожающего помахивания дубинкой вкупе с вербальным убеждением до применения газа, спецтехники и даже конных подразделений.

Служивых в игре шесть видов, от слабозащищенных, но шустрых ППСников до водометчиков. Как и полагается приличной стратегии, залог успеха - в грамотном применении каждого вида юнитов с учетом их сильных и слабых сторон. К примеру, те же ППСники прекрасно отгонят зевак от места потенциальной разборки, но вот справиться смогут разве что с какой-нибудь шпаной. Зато их коллеги, вооруженные пушками с резиновыми пулями, может, и не разъяснят вежливо, что сейчас тут будет опасно, зато раш устроят образцово-показательный, сметая всех, кто имел неосторожность оказаться в указанном секторе.

Также варьируются и противники: от банальных зевак, путающихся под ногами, до членов организованных группировок, способных наделать немало бед. Конечно, чем больше шкаф, тем громче падает, то есть чем масштабнее и серьезнее противостоящие вам силы, тем разнообразнее и интереснее ваш собственный инструментарий борьбы с ними. Но, поверьте, с непривычки даже с заурядными отморозками справиться ой как непросто.

...да дело

В RP буквально все пропитано драйвом, а адреналин подчас, кажется, готов хлынуть из колонок. Во-первых, вы всегда будете в меньшинстве, во-вторых, противник появится в нескольких местах одновременно, в-третьих, он обязательно выкинет какой-нибудь затейливый финт, к которому вы не будете готовы, в-четвертых, все это происходит в изрядном темпе на приличном пространстве. Достаточно или продолжить? Нужно отдать должное авторам, скучать и излишне обдумывать свои действия времени не будет, по ходу миссии бойцы будут метаться по карте, подавляя очаги народного гнева, пока те не разрослись в пожар революции.

Но даже при таких раскладах скоропалительные решения чреваты тяжкими последствиями. Бесспорно, легче всего взять в дубинки все, что движется в поле зрения, но тут есть один нюанс. Аборигенам вовсе не по душе полицейский беспредел, сколько бы до этого не берегла их "моя милиция". Узрев избиения невиновных сограждан, законопослушные прохожие сами берутся за колы. Хуже этого может быть лишь вертолет местной телестанции, транслирующей ваши методы работы в прямом эфире. Данный пепелац сбить никак нельзя, так что оглянуться не успеете, как все местное население переметнется на сторону борцов с "оборотнями в погонах". И вот тут-то никакой водомет не поможет. Так что драйв драйвом, а про мозги тоже забывать не следует.

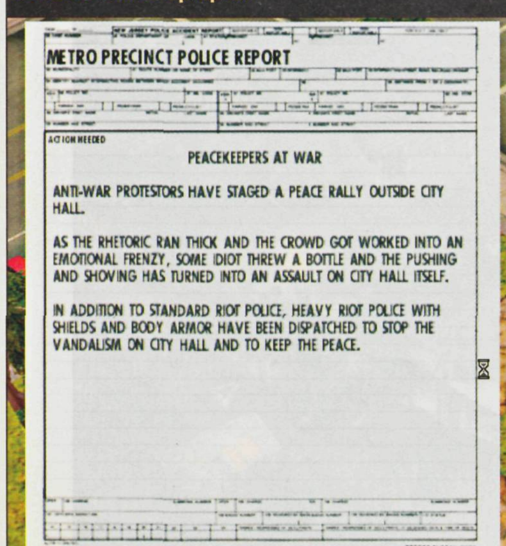


Ты сегодня будешь для разминки



Отдыхайте, родные, на сегодня все ваши мероприятия закончились

Обязательный брифинг



METRO PRECINCT POLICE REPORT

ACTION NEEDED

PEACEKEEPERS AT WAR

ANTI-WAR PROTESTORS HAVE STAGED A PEACE RALLY OUTSIDE CITY HALL.

AS THE RHETORIC RAN THICK AND THE CROWD GOT WORKED INTO AN EMOTIONAL FRENZY, SOME IDIOT THREW A BOTTLE AND THE PUSHING AND SHOVING HAS TURNED INTO AN ASSAULT ON CITY HALL ITSELF.

IN ADDITION TO STANDARD RIOT POLICE, HEAVY RIOT POLICE WITH SHIELDS AND BODY ARMOR HAVE BEEN DISPATCHED TO STOP THE VANDALISM ON CITY HALL AND TO KEEP THE PEACE.



Вы имеете право на неотложную травматологическую помощь

Dismiss!

Симпатичная вышла забава у Zono, если распробовать - за уши не оттянешь. Несколько напрягает не совсем удобное управление камерой, которую постоянно приходится вращать и двигать, чтобы обнаружить очередного злодея и ненароком не попортить при этом добросовестного налогоплательщика. Зато все остальное без нареканий: графика, звук, интерфейс с горячими клавишами. Короче говоря, приятное времяпрепровождение на несколько вечеров. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	7.1
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

Дмитрий СМЫСЛОВ

ОСАДА

По законам северных гор

Каждый успешный переворот называют революцией, а каждый неудачный - мятежом.
Джозеф Пристли

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Primal Software** ★ Английское название **Besieger**
★ Рекомендуется **Pentium III 1.0 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.besieger.com**



Хоть и маленькая деревенька, зато моя

В наше время нелегкое тотальной гибридизации и вивисекции редко встретится чистопородная игрушка. Складывается впечатление, что авторы стремятся в первую очередь перещеголять конкурентов в жанровом скрещивании, а всякие мелочи, вроде сюжета, геймплея, внешнего вида и прочего оставляют на потом. И самое тоскливое, что этот самый «потом» нередко так и не наступает, а игроки получают очередное нечто, при виде которого Мичурин обязательно пустил бы слезу умиления.

Работникам Primal Software подобные настроения явно чужды, а потому недавно увидела свет одна из немногих за последнее время чистых RTS, именуемая «Осада». Западные братья по разуму увидят ее чуть позже, а мы же, благодаря «Акелле», сможем оценить все ее достоинства и недостатки уже сейчас. Итак, реалтайм безо всяких сторонних примесей, при всем моем глубоком уважении к остальным жанрам.


Огонь здесь довольно неплох, как, впрочем, и все остальное

Если у кого-то имеются вопросы относительно происхождения авторского коллектива, скажу, что он существует с 1996 года и раньше назывался S.K.I.F. Именно на их совести две первые части «ПиВИЧа», а также увидевший свет в начале 2003 года экшено-ролевой гибрид The I of the Dragon.

Barmalay и все-все-все

Сюжет «Осады» прост и незатейлив, но при этом не лишен определенного шарма. За вдохновением ее создатели решили обратиться к культуре викингов, сдобрив быт суровых бородатых мужиков присутствием киммерийцев, племен, обитавших в VIII -VII веках до н.э. в Северном Причерноморье. Хотя, возможно, последних они заимствовали у старика-Гомера, описавшего их обитающими в постоянной темноте. Как бы то ни было, между собой эти племена жили мирно до тех пор, пока сестрица киммерийского вождя, имя которой деликатно замалчивается, не решила, воспользовавшись очередной отлучкой родственника, приватизировать престол. Войдя во вкус, новоявленная диктаторша захотела распространить свою власть и на северных соседей. Народ, само собой, прогнулся. Не без борьбы, правда, но результат от этого не меняется.


Встретились два одиночества

Однако в среде порабощенных бородачей выискался герой, решивший поднять массы на борьбу с оккупантами и очистить родные просторы от иноземного ига. Звали его Бармали (Barmalay), но если мы взглянем на транскрипцию имени, то относительно личности протагониста не останется ни малейшего сомнения. До выхода на тропу войны он числился заместителем местного лидера, безвременно убиенного вражеским наймитом.



Обработка с дальней дистанции — лучшее средство от оголтелых огров



Встреча на Эльбе в местной интерпретации

Смерть вождя произвела на верного вояку неизгладимое впечатление, и он решил мстить до победного.

А в это время с северо-запада, со стороны деревни Чмаровки, в Старгород вошел молодой человек лет двадцати восьми. За ним бежал беспризорный. Хотя стоп, это не отсюда, но тоже не лишним будет перечитать на досуге. Совершенно из других краев, точно также навстречу победе добра и справедливости, двигался уязвленный недавний предводитель гордых киммерийцев Конин (Konin). Сказать, что он был опечален произошедшими событиями – не сказать ровным счетом ничего. Он был в ярости, он негодовал, он жаждал вернуть себе трон, а братским республикам – былой порядок и благополучие.

Каждый из героев постепенно продвигался навстречу друг другу, зачищая территорию от всякой нечисти, и не подозревая о существовании негаданного союзника, пока, наконец, не встретились. Троекратно поцеловавшись, они немедля провозгласили, что «викинг с киммером – братья навек», и сообща ринулись на штурм цитадели вероломной захватчицы престола. Стоит ли говорить, что все завершилось тотальным хэппи-эндом. Вот только по задумке авторов до него придется протопать 12 миссий, действие которых будет происходить на различных картах, покрытых лесами, горами, пустынями и т.д.


В этом месиве вряд ли можно что-то разобрать, но мы, похоже, побеждаем с крупным счетом

Что нам стоит дом построить

Как в любой приличной RTS, в «Осаде» два краеугольных камня – строительство и боевые действия. С учетом того, что любая победа, так или иначе, куется в тылу, именно с этого сегмента и начнем.

На первый взгляд, здешнее строительство поселения ничем не отличается от множества предыдущих инкарнаций этого волнующего процесса. Ан нет, если хорошенько приглядеться, можно увидеть ряд очень любопытных особенностей, выгодно выделяющих «Осаду» среди предшественников. Да, здесь есть ресурсы, которые добывают работяги-пейзане. Затем эти ресурсы идут на строительство разнообразных городских сооружений хозяйственной и милитаристской направленности, а также на воспитание молодого поколения в духе любви к Родине, то есть на штамповку солдатиков. Да, чтобы произвести на свет личность в каске, необходим один гражданский, готовый покинуть семью и дом ради «не работы, а приключения». Но вот процесс появления этих самых гражданских теперь как нельзя более похож на правду.

Сами работники ничего вам не стоят, за исключением драгоценного времени, уходящего на их спавн. Спавнятся они в хижинах, которые служат также регуляторами популяции вашего племени. Первоначально в одной избе могут безболезненно проживать пятеро работяг. Через некоторое время вы поймете, что это катастрофически мало, и обязательно улучшите их жилищные условия путем апгрейда избы. Все новые крестьяне появляются на игровом поле сами, моментально вылупляясь из дома, как только появляется такая возможность (читай, запас свободных мест). Конечно, чтобы превратить сиволапого труженика села хотя бы в элементарного берсерка, придется претерпеть некоторые потери уже упоминавшихся ресурсов, но это логично и закономерно. Точно такая же картина и при апгрейде, из воздуха дополнительная жилплощадь или производственные мощности не появятся.

Следующее, что привлекает внимание, - в «Осаде» никогда не будет в избытке рабочей силы. Что бы ни происходило, человеческий ресурс обязательно будет отставать от реалий времени. И если в ранних миссиях это можно перетерпеть в силу их небольшой сложности вкупе с достаточным количеством времени на развитие, то дальше по сюжету народа почти всегда будет не хватать. Ведь потом перед



Странное построение, наверное, чтобы враг не догадался

вами во всей красе предстанет проблема обороны поселения, причем как активными, так и пассивными средствами. Иными словами, придется строить стены и башни, отряжать на них энное количество народу, вовремя их чинить, чтобы враг не сумел пробить брешь в обороне. В общем, если кого интересуют тонкости – пересмотрите «13 воина» с Бандерасом, там оборона подобного поселка весьма доступно показана, равно как и то, что случается, если враг прорывается внутрь укреплений.

В остальном процесс традиционен: добываем ресурсы, строим бараки и конюшни, собираем армию помногочисленнее, и – русский раш, бессмысленный и беспощадный! Но ведь при этом он такой эффектный. А потому поговорим о тактических тонкостях «Осады», чтобы неизменный массакр принес как можно больше удовольствия.



Недвусмысленный намек, что здесь еще одна изба не поместится

Charge!

Играбельных юнитов в «Осаде» не то чтобы очень много, около двух десятков, но вполне хватает для среднестатистического веселья. Среди них можно встретить и пехоту, и кавалерию, и прообразы нынешней бронетанковой техники, и даже некое подобие авиации. Короче говоря, талантливому стратегу будет, где разгуляться, не переутомив себя при этом, а не очень талантливому – просто будет приятное времяпрепровождение. По заверениям авторов, в игре разберется любой, кто хотя бы раз сталкивался с RTS, по нашим наблюдениям – истинная правда. Отрепетированный за годы практики и десятки релизов разной степени качественности point&click интерфейс, привычные команды и возможности, львиная доля происходящего на экране становится понятной с первых мгновений игры.

Некоторые вопросы вызвали отлетающие от трупов мессаги «200 exp», «250 exp» и далее в том же духе. На поверку оказалось, что авторы все же не удержались от включения в свое произведение некоторых ролевых элементов. Однако, слава Богу, вовремя остановились, и эти самые элементы не потеснили первоначальные жанровые каноны. У здешних юнитов действительно накапливается опыт, получаемый ими при атаках противника, и затрачиваемый на приобретение следующего уровня. Уровни меняются автоматически и отображаются виде желтых блямб над головой своего обладателя. Само собой, персы старших уровней более приспособлены к выживанию в суровых местных условиях, их лайфбар прочнее, а меч острее. Кроме того, в «Осаде» далеко не в каждой миссии требуется проявить себя великим градостроителем, нередки задания и чисто тактического характера, по ходу которых в вашем распоряжении имеется лишь главный герой да горстка самых прокачанных бойцов, сражавшихся с вами в прошлой миссии. Понятное дело, что такие вояки буквально на вес золота, их приходится беречь изо всех сил.

Аналогичным образом обстоят дела и с протагонистами, с тем лишь исключением, что их кончина означает автоматическую финита ля комедию, так что за этими деятелями следить нужно вдвойне.

У них преимущество в высоте позиции, а у меня – в численности. Похоже, правда на моей стороне



Соблюдая традицию

Не растекаясь сильно мыслью по древу, похвалим авторов за внешний вид, в достаточной степени похожий на недавно виденный SpellForce, но на порядок более шустрый, что для нашего человеку куда как актуальнее. Поругаем за не всегда умеющую сохранять выбранную позицию камеру, своенравную солдатню, норовящую без приказа полезть в пекло, и не умеющую нормально построиться в зависимости от родов войск в группе. Снова похвалим за интересный сюжет и открытую архитектуру игры, из которой не делают тайны, и подведем черту.

Хорошая получилась игра, в меру замороченная, накрученная на динамичный сюжет, красивая, но при этом не тормозная. В общем, выдержанная в приличествующих рамках. Звезд с небес, конечно, не схвачено, но потенциал чувствуется. В таком случае, от всего сердца – дальнейшего прогресса и успехов. И будем ждать следующую.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.7
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

CRASHDAY

Стопами отцов

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Moon Byte Studios**
★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.crashday.com**



Страсть человека к разрушению очевидна. Кто не любит сломать несколькими ударами ног в ночи построенного кем-то днем снежного человека? Даже непонятно, что появилось раньше - просто гонки на машинах или же гонки на машинах с тотальным и циничным уничтожением оных?

Как бы то ни было, а тема живет и здравствует. Цветет и пахнет. Вот наметился еще один продолжатель славных дел великих игр прошлого. Амбициозный зародыш Crashday намеревается вобрать в себя все лучшее из того, что было предложено в свое время такими монстрами, как Stunts! и Carmageddon! Отличное начало, но что из этого получится?

Амбиции и амуниция

Проект немецкой компании Moon Byte Studios пока не имеет издателя. Нет демо-версии, ничего нет, кроме скриншотов и длинного списка обещаний. Ситуация до боли знакомая и неопределенная. Хотя очень красивые скриншоты вселяют надежду, что это все-таки не "фотошоп", и придают кое-какую уверенность в завтрашнем дне разработки.

Чем же уникален проект? Возможно, тем, что отчаянно пытается совместить в себе две яркие противоположности гоночного жанра. Здесь найдется место и разрушению, и чистому прохождению трассы. Каждый волен выбирать то, что нравится больше.

Мы не случайно упомянули такую незабываемую вещицу, как Stunts!. Впрочем, это название частенько слетает и с уст разработчиков, когда они рассказывают о своем новом проекте. Действие Crashday будет происходить на фантастических трассах с самыми невероятными изгибами и перепадами дорожного полотна! Скоростные автомобили (нелицензионные, но весьма сильно напоминающие реальные прототипы) развивают сумасшедшие скорости, и тут уж только игрок должен выбирать верную траекторию да крепче баранку держать. Кстати, еще одной значимой достопримечательностью произведения является встроенный редактор трасс, который позволит создать невероятное количество собственных треков. Авторы этой фичей гордятся, однако вряд ли она заинтересует многих. Подобные редакторы появлялись в разных играх, но вызывали лишь чисто умозрительный к себе интерес.



Что к чему

Особое внимание разработчики уделяют игровым режимам. Stunt Mode - гарантированное удовольствие от многочисленных автомобильных сальто и кульбитов. Поклонникам Stunts! посвящается. Racing Mode - тут все понятно: заезды на серьезных машинах по обычным трассам, лучшее время, самый быстрый круг и все такое. Wrecking Mode дает шанс разгуляться маньякам, превращая машины конкурентов и свою собственную в груду металлолома и зарабатывая бонусные очки. Knock Out всем хорошо известен - каждый круг отсеивает последние машины. Mode Speed Bomb: а вот это уже необычно. На автомобиль устанавливается бомба и взрывается, если игрок едет слишком медленно. "Посмотрим, как долго вы продержитесь..." - глумятся разработчики. Mode Capture The Flag - счастливец захватывает флаг и везет его прямиком к чекпойнту, остальные мешаются под ногами. Pass The Bomb - за отведенное время вы обязаны переместить бомбу в указанное место. Не успели - хлоп! Test Drive - без комментариев.

Пока не сообщается, будут ли увязаны указанные режимы каким-либо первенством или сюжетом. Все правильно, надо сначала их создать, отшлифовать, а потом уже заниматься антуражем. Кстати, уже сейчас известно, что все игровые режимы будут доступны для мультиплеера.

В том, что касается физической модели, опять же, полной картины пока нет. Известно лишь, что разработчики уделяют самое пристальное внимание проработке модели повреждений автомобиля. Основной акцент делается, естественно, на внешние повреждения. Скриншоты выглядят в этом плане вполне убедительно. Ну, а в целом, конечно же, это вряд ли будет симулятор. Аркада, и только она. Остается надеяться, что разработчики смогут правильно настроить и сбалансировать управление. Иначе ездить по "американским горкам" будет непросто.

В общем, нам традиционно необходимо достать носовой платок, утереть слюни и ждать вестей от разработчиков. Которые, кстати, уже посулили демоверсию. Ну, а выход игры запланирован на вторую половину сего года.

Н



Похоже, это и есть Wrecking Mode!



Интересно, как проходить следующий поворот!

FLATOUT

На вынос!

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Empire Interactive** ★ Разработчик **Bugbear** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**
★ Сайт **www.bugbear.fi/flatout.htm**

Финская компания Bugbear хорошо известна всем поклонникам автогонок. В первую очередь, благодаря незабываемому ретро-симулятору Rally Trophy. Во вторую - по игре рангом пониже - Tough Trucks: Modified Monsters. В сотрудничестве с Empire Interactive в данный момент идет разработка третьего по счету автомобильного творения компании, на которое создатели возлагают особые надежды.

Общий вид

В распоряжение игрока предоставляются автомобили, напоминающие формами кузова легендарные muscle cars Америки семидесятых годов. Автопарк является плодом воображения разработчиков, однако рискну предположить, что игра от этого не потеряет. Машины лишены ненужных аксессуаров и выглядят как истинные бойцы для горячих баталий в стиле Destruction Derby. В финальной версии разработчики планируют три основных локации по 15 треков. Одновременно участие в заезде будут принимать восемь гонщиков. Сколько доберется до финиша - не уточняется. И этому есть объяснение. Вот как описывают игровую концепцию сами разработчики...

Вначале машины выстраиваются в линию. После старта широкая дорога внезапно сужается, зажимая участников и вынуждая игрока принять важное решение. Либо "тапку в пол" и удирать от агрессивных преследователей. Либо - "честной бой", из которого не известно кто выйдет победителем. Выбор - на ваше усмотрение. Если вы решите превратить машину в груду металла, то игра с радостью предоставит целый набор услуг для этого. Номер один - предельно детализированная и правдивая модель повреждений. Учитывая предыдущие разработки компании, в это можно поверить. Момент второй - предельно точная и реалистичная физическая модель поведения машины на трассе. Здесь в действие вступают многие факторы, которые скрупулезно просчитывает игровой движок. Этому пункту тоже доверяем, ибо еще помним, насколько правдива была физика в Rally Trophy. Ну, а третье - мудрые оппоненты. В качестве приза в игре выступают деньги, которые можно потратить в местном магазине.

Игрушка будет очень сильна графически. И снова на ум приходит нескончаемо живописная Rally Trophy! Определенно, перед нами тот же самый движок, но самым существенным образом перелопаченный. Взгляните на качество текстур, на то, как помяты кузова автомобилей и проработаны объекты третьего плана. Скорее бы уже, скорее...

Интерактивность в квадрате

Разработчики активно проводят параллели между своим творением и... Half-Life 2. Что позволяет им демонстрировать такие вольности? Уникальная проработка окружающей среды Flatout. Автомобили будут реально взаимодействовать со всеми объектами на трассе. Каждое дерево, каждый куст, камень или валяющаяся на дороге покрышка являются активными участниками процесса. Движение по локации не ограничено никакими "стеклянными стенами". Вы вольны выбрать любое продолжение маршрута и взаимодействовать с любым объектом на трассе и за ее пределами. Полная свобода передвижения и действия! Приводится даже цифра - каждая трасса (локация) содержит около двух тысяч интерактивных объектов, и "модель поведения" каждого уже просчитана разработчиками.


Это называется - "убрался не по-детски"

Но сразу возникают вопросы. Первый - системные требования? Второй - а зачем, собственно, оно нам нужно? В конце концов, мы не деревья валить приехали, а гонки гонять? И если с системными требованиями пока нет ясности, то частичный ответ на второй вопрос мы уже получили. Столь детализированный, интерактивный мир создается разработчиками с явным прицелом на многопользовательские игры. Для Flatout, помимо классических режимов для одного игрока, будет предложено достаточное количество не менее классических, многопользовательских. Ибо все разнообразие возможностей, созданных человеком, может быть использовано... только человеком! Это, безусловно, верное направление и, конечно же, будущее жанра автогонок, которое начинается уже сегодня. Что ж, будем ждать. Благо, в случае с финской игрушкой велик шанс встретить в финальном релизе максимум из того, что было обещано на стадии разработки.

Н

А траву модно будет мять колесами... косить... курить!


Делаем уши


DRIV3R

ОПЕРАЦИЯ "АНТИУГОН"

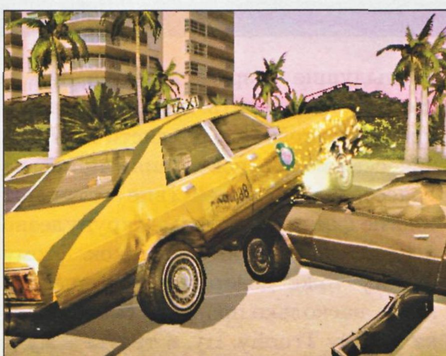
Леонтий ТЮТЕЛЕВ

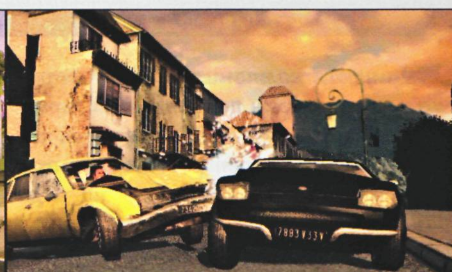
★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Reflections** ★ Дата выхода **Июнь 2004** ★ Сайт **www.driv3r.com**

Driver, агент Таннер, улицы Сан-Франциско... Как давно это было! Как много удовольствия от игры, которая непозволительно долго не получала продолжения! Driver - одна из родоначальниц современного жанра "гонки+action" - наконец-то разживется компьютерным продолжением, утратив обидный для владельцев ПК статус прерогативы обладателей игровых консолей.

Третья часть блокбастера логически продолжает предыдущие. Полицейский вновь ведет скрытую борьбу с представителями международной мафии. Естественно, делает это несколько по-другому, эффектнее и интереснее, чем раньше.

Сюжет игры обыгрывает исключительно автомобильную тематику. Таннеру предстоит распутать нелегкое дельце, выводя на чистую воду целую банду хорошо подготовленных и оснащенных по последнему слову техники автоугонщиков. Некий состоятельный автолюбитель с криминальными наклонностями решил создать с нуля достаточно серьезную автомобильную коллекцию. Он не стал ездить по аукционам и выставкам. А пошел по экономически выгодному и "непыльному" пути. Просто заказал сорок разномастных суперавтомобилей специализирующимся на угонах людям. Те, соответственно, развернули бурную угонную деятельность. Но тут на горизонте появилась небритая морда злого Таннера, и дела у бандитов пошли наперекосяк, все планы сбились.







Автомобили в третьей части поражают проработкой. А что физика! Авторы игры обещают отличную сбалансированность и азартное поведение авто. Не возникнет проблем у новичков, будут рады и ветераны. Аркада!

Америка, Европа, Азия

Driv3r предлагает бороться с мафией в трех городах: Сан-Франциско, Ницце и Стамбуле. Разработчики не сообщают пока о масштабности виртуальных копий городов и географической достоверности их воспроизведения. Остается лишь догадываться, насколько красивыми и проработанными они будут. Думаю, тут все окажется на высоком уровне, ведь звездный статус серии и общий уровень развития жанра очень высоки.

Предусмотрены следующие режимы: хорошо знакомый Undercover, разминочный Take a ride и Driving games (гоночные мини-игры по городам). На протяжении основного режима игры вам предстоит выполнить около 30 миссий, каждая из которых будет снабжена достаточным количеством кинематографических вставок, приоткрывающих перипетии сюжеты и сделанных, конечно же, на игровом движке. В общем, все, как в оригинальной Driver, но на новом уровне.

Есть некоторые изменения игровой концепции уже непосредственно внутри миссий. Если раньше вся работа выполнялась "с колес", то теперь Таннер будет активно работать ногами и руками.

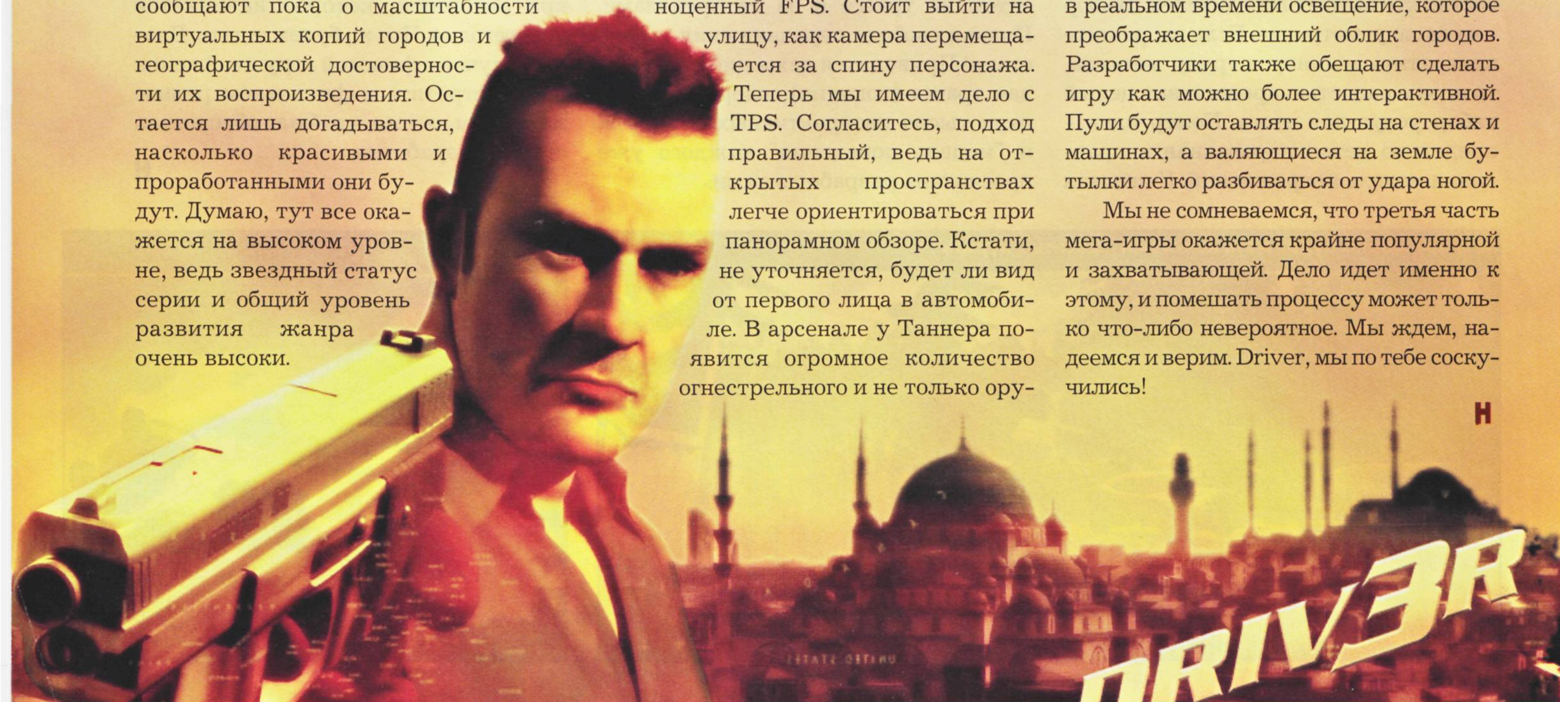
В Driv3r применена принципиально новая схема использования игровых камер. Если вы находитесь в здании, то автоматически включается вид от первого лица и игра превращается в полноценный FPS. Стоит выйти на улицу, как камера перемещается за спину персонажа. Теперь мы имеем дело с TPS. Согласитесь, подход правильный, ведь на открытых пространствах легче ориентироваться при панорамном обзоре. Кстати, не уточняется, будет ли вид от первого лица в автомобиле. В арсенале у Таннера появится огромное количество огнестрельного и не только оружия, он сможет угонять понравившиеся автомобили. Иными словами, Driv3r перенимает все лучшее из жанра, не стесняясь заимствований у GTA. В принципе, правильно.

В нетерпении

Если помните, графика у первого "Драйвера" была, прямо скажем, так себе. И виною этому - архаичная игровая система PlayStation, с прямой оглядкой на которую разрабатывался проект. Сегодняшние консоли стараются ни в чем не уступать самым продвинутым компьютерным системам, от чего потенциальные пользователи третьего Driver только выигрывают. Посмотрите на скриншоты. Именно так будет выглядеть новое произведение. Driv3r имеет в своем арсенале предельно детализированные модели машин, тщательно проработанные объекты третьего плана, множество спецэффектов и изменяемое в реальном времени освещение, которое преображает внешний облик городов. Разработчики также обещают сделать игру как можно более интерактивной. Пули будут оставлять следы на стенах и машинах, а валяющиеся на земле бутылки легко разбиваться от удара ногой.

Мы не сомневаемся, что третья часть мега-игры окажется крайне популярной и захватывающей. Дело идет именно к этому, и помешать процессу может только что-либо невероятное. Мы ждем, надеемся и верим. Driver, мы по тебе соскучились!

Н



Под водой...

Владимир ВЕСЕЛОВ

Я никогда не бросаю свои подлодки. Иди и топи.
Дениц

★ Жанр **Симулятор ПЛ** ★ Издатель **Ubi Soft** ★ Разработчик **Ubi Soft** ★ Дата выхода **2004** ★ Сайт **www.ubi.com**

Создать реалистичный симулятор подводной лодки очень просто. Выбираете в своей квартире самое маленькое помещение, наглухо зашториваете окно, стаскиваете туда всю имеющуюся в наличии мебель и расставляете ее строго в беспорядке (так, чтобы от одной стены до другой приходилось добираться пару минут, постоянно натыкаясь на острые углы и стукаясь обо что-нибудь лбом). Потом приглашаете пяток друзей, запираетесь с ними в этом помещении на месяц-другой и наслаждаетесь жизнью настоящего подводника.

Такой "симулятор" будет очень реалистичным, но, мягко говоря, не очень интересным. Поэтому желающие не столько прочувствовать до конца подводницкую жизнь, сколько слегка прикоснуться к ней, предпочитают разного рода компьютерные симуляторы. Лучшим же из таковых на настоящий момент является сериал Silent Hunter, о третьей части которого мы и поговорим.

Что нам нужно?

Второй "Тихий охотник" был прекрасной игрой, но не лишенной недостатков. Логично ожидать, что в третьей части эти недостатки будут исправлены. Поэтому для начала немного помечтаем.

Основным недостатком игры была "самолетная" схема управления. То есть командир ПЛ как бы сам сидел за штурвалами, управлял дизелями и моторами, прослушивал горизонт, вводил данные в автомат стрельбы и так далее. Нехорошо это: во-первых, не царское дело, а во-вторых, за всем не уследишь. Так что нужна нормальная команда, причем не из каких-то безликих болванчиков, а из нормальных людей со своими достоинствами и недостатками, с навыками и умениями, с возможностью их прокачки (говоря по науке, нужно ввести в игру элемент RPG). Далее нужно дать возможность этой командой управлять, желательно, как это и происходит в жизни - голосом (такой элемент был реализован в "Энигме", что добавило ей толику реалистичности).

Немалые претензии были у игроков и к искусственному интеллекту. Причем, как ни странно, претензии диаметрально противоположные: одни говорили, что AI слишком умный, если неприятель засек ПЛ, удрать от него почти невозможно; другие же утверждали, что AI предельно туп - подпускает игрока почти вплотную к конвою, а после атаки дает безнаказанно уйти. На мой взгляд, правы и те, и другие, а все потому, что компьютерные командиры не умели реалистично ошибаться. В чем тут смысл, мы поговорим после выхода игры, пока же только отметим, что AI нуждается в значительном улучшении.

Наконец последним недостатком игры было отсутствие полноценного режима кампании. То, что нам предлагали, было всего лишь набором миссий. Интересных миссий, реалистичных, дающих прочувствовать атмосферу подводной войны, но жестко ограничивающих инициативу игрока. А харкордным же игрокам нужна именно свобода - вот тебе лодка, вот район патрулирования, вот разведданные, иди и постарайся нанести врагу максимальный урон. Удалось утопить какое-то количество кораблей и судов, честь тебе и хвала; не удалось - никто не скажет тебе "Миссия провалена" и не пошлет выполнять ее еще раз.

Что нам обещают?

По первому пункту нашей программы обещания имеются, но очень расплывчатые. Типа того, что команда на корабле будет, по ходу дела возможности ее будут расти, а командир сможет ею командовать. Есть даже соответствующий скриншот, на котором виден старпом, боцман и механик, но будут они просто манекенами для оживления обстановки или же полноценными членами команды, не понятно.

По второму пункту молчание полное. Напрашивается вывод, что разработчики считают свой AI верхом совершенства и ничего не собираются в нем менять.

По третьему пункту тоже ничего не говорится. То есть упоминается возможность карьерного роста, но будет этот рост зависеть исключительно от потопленного тоннажа или же от выполнения миссий, не известно.

Вот о чем говорится много и детально, так это о графике. Тут вам и "исключительно реалистичное изображение моря", и "динамически изменяющаяся погода", и "детальные модели кораблей и судов". Есть даже упоминание о "камере, автоматически фокусирующейся на наиболее важных моментах боя". Словом, полный набор, выдаваемый при анонсе любого шутера, но совершенно неуместный при разговоре о серьезном морском симуляторе.

Что мы получим?

Сомнений, что игра будет интересной, у меня нет. Но интересной только потому, что посвящена она интересным вещам. И еще потому, что конкурентов у нее нет ("Энигму" считать конкурентом мы не будем). Не пользуются симуляторы ПЛ любовью разработчиков. Остается только надеяться, что "Акелла" когда-нибудь возьмется за эту тему. **Н**

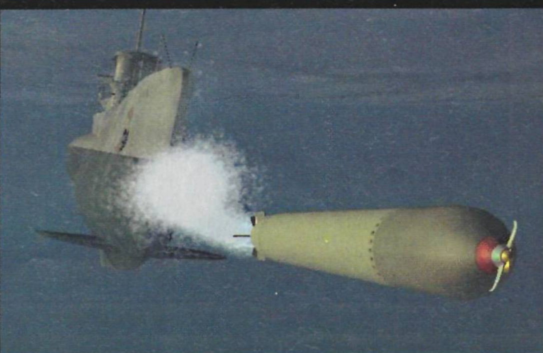
Взрывы реализованы красиво, но в реальности любоваться на них вам бы не пришлось: сразу после выпуска торпеды нужно было погружаться и быстренько удирать



Судя по фуражке, слева стоит старпом (командиры немецких ПЛ единственные из всего экипажа носили белую фуражку)



Подводный пуск торпеды, тут все правильно



LAGSTERS

ТРУБОПРОВОД

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Новый Диск** ★ Разработчик **Boolat Games** ★ Русское название **Тормозилки** ★ Дата выхода **II квартал 2004**
★ Сайт **www.boolatgames.com**

Разработка украинской компании Boolat Games посвящена неувядающему жанру футуристических аркадных гонок с повсеместным применением разнообразного оружия. Lagsters стараются быть оригинальными, выпадая из мейнстрим-массы подобных игр концепцией игрового процесса. Ну, а пока у нас есть возможность проверить лишь частично обещания разработчиков проекта, и поможет нам в этом пресс-демо игры.

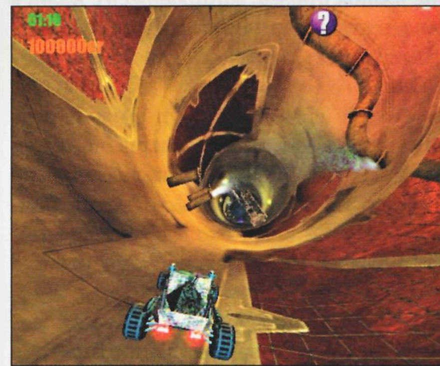
После запуска игры мы оказываемся в довольно-таки мрачноватом меню, которое построено по классической схеме и содержит унифицированный набор возможностей: чемпионат, разовая гонка, многопользовательские баталии. Мы выбираем первенство и тотчас перемещаемся в гараж, где перед нами открывается вид разобранного транспортного средства. Заменяемые и поддающиеся усовершенствованию агрегаты находятся в специально выделенных "боксах", а рядом - столбцы, которые демонстрируют оставшиеся возможности для тюнинга того или иного узла машины. Набор оружия и защитных приспособлений выглядит исчерпывающим - еще немного, и количество перевалило бы за предел разумного для гоночной игры, сделав переусложненным управление. Далее мы выбираем одну из двух доступных трасс, отмечая попутно, что каждый трек имеет свою собственную предысторию из серии "безрадостное будущее человечества, обусловленное его неудачными научными экспериментами". После этого оказываемся на трассе.

На дороге мы видим дымящий двумя трубами (масло поджирает?) гоночный аппарат явно не гоночных, а каких-то полувоенных очертаний. Машинка выглядит достаточно грозно, но как-то неубедительно рычит. Отсчет пошел - гонка!

Футуристическая гоночная игра означает одно - полную неограниченность фантазии разработчиков в том, что касается замысловатости трасс и физики транспортного средства. Boolat Games сделали заметный акцент на последнем моменте. Заезд происходит по трубе, где нет стен, полов и потолков, и двигаться можно по всей поверхности замкнутой трассы. Треки наполнены препятствиями как искусственного, так и "естественного" происхождения. Как следует разогнаться не получается, а туговатое управление машиной делает процесс объезда помех и выбора нужного маршрута несколько нервирующим и напряженным. В то время как труба - "зовет и манит" - если долго смотреть в экран с запущенной игрой, начинает слегка кружиться голова. Такой вот "психоделический" эффект.

Что касается графического содержания проекта, то тут все - как на ладони. Средний, ничем не выделяющийся уровень. Ничего яркого или запоминающегося. Модель машины выполнена достаточно подробно, но при этом абсолютно не впечатляет своим внешним видом. Трассам также попытались придать разнообразие, однако сделано это с применением технологий вчерашнего дня: спрайтовые изображения смотрятся неубедительно и архаично. Текстуры вроде бы повторяются нечасто и в целом разнообразные, но, опять же, какие-то они невыразительные. Со спецэффектами - вообще беда. Ни нормального тебе освещения, ни качественных, красивых взрывов. Музыкальное сопровождение также довольно посредственное - транс, ненавязчивый и ничем не запоминающийся.

Очевидно, что предоставленная демо-версия в целом сыровата, и делать какие-то выводы, основываясь на увиденном, неверно. В целом концепция игры жизнеспособна. Добавить скорости, сделать более интуитивным управление, поработать с качеством графики и... налицо будет еще одна неплохая футуристическая гонка, которая обязательно найдет своего покупателя. **Н**



Искусственные препятствия...



...и естественные



Мрачноватое меню кажется сложным и перегруженным мелким текстом. На само деле, все просто и удобно

ТЕ, КТО ПРИДУМАЛ ТОРМОЗА

"ТАПКУ В ПОЛ!" - ГОВОРЯТ РАЗРАБОТЧИКИ, А МЫ ЗАДАЕМ ИМ ВОПРОСЫ

Украинская студия "Булат" в марте прошлого года выпустила RPG "Смертельные грезы", в конце этого готовит к релизу еще один ролевой проект - Northern World. А в промежутках между двумя фэнтези-RPG вдруг решили выпустить футуристические гонки. Как так?



Навигатор Игрового Мира: **Почему у вас родилась идея создания именно футуристической гоночной аркады? В силу каких причин? Кто идейный вдохновитель проекта?**

Алексей Алексеев: Когда создавался "Булат", нам было очень важно понять, что же все-таки мы хотим сделать, что же мы хотим видеть нашим первым проектом. Тогда мы остановились на разработке ролевой стратегии. И после столь долгого и упорного труда над очень серьезной игрой мы решили создать что-то повеселее, что могло бы нас представить в совершенно ином свете. Параллельно с гоночной аркадой мы ведем разработку новой RPG "Северные Миры", так что в скором времени мы порадуем и поклонников этого жанра оригинальной игрой.

Мы не хотим зацикливаться на чем-то, можно, конечно, идти протоРенной дорогой и всегда лепить нечто похожее, но зачем? Есть столько всего, что еще можно сделать. Сейчас мы захотели сделать гонки, благо, было много интересных идей для данного жанра. И сделали. Если почувствуем, что пришло время сделать игру в каком-нибудь другом жанре, - сделаем и ее.

А идейным вдохновителем проекта стал наш ведущий художник Станислав Акимушкин, за что честь ему и хвала.

НИМ: **Наверняка концепция игры создавалась не с чистого листа. Какие футуристические гонки оказали влияние на мир Lagsters? И вообще, в почете ли гоночный жанр у господ-разработчиков?**

АА: В почете, да еще и в каком! Вы бы посмотрели, как вечером после окончания рабочего дня идет "разделение труда": одни садятся за шутеры, другие за стратегии, третьи за гонки. Но если говорить о какой-то особенной игре, оказавшей влияние на наш проект, то здесь все было иначе. Концепция возникла не благодаря какой-то уже существовавшей игре; самое начало Lagsters - это детская идея проводить гонки на игрушечных машинках в трубопроводе. Вот так повзрослели мы, так трансформировалась первоначальная идея.

НИМ: **Предусмотрен ли сюжет для произведения? Или хотя бы предыстория? Кстати, что такое Lagsters? Как вы пришли именно к этому названию?**

АА: Сюжет произведения таков: где-то в далеком и не очень обозримом будущем некие ребята собирают машины на высокотехнологических свалках, а потом отправляются на них соревноваться в скорости и мастерстве езды... и немного стрелять друг по другу. Структуры, в которых проходят гонки, представляют собой полузаброшенные трубы и тоннели, имеющие тоже свою определенную историю. Одни тоннели - это остатки шахт по добыче минералов, другие - это подземные трущобы и системы канализации, заселенные некогда подпольщиками, третьи - это последствия биотехнологического эксперимента, разросшегося до огромных размеров, вы получаете что-то похожее на гонки внутри огромного червяка.

А что до названия, то мы просто хотели найти нечто прикольное и, может, не во всем соответствующее идее игры, название, которое было бы насмешкой над гонками. Вот так и появились Lagsters, что по-русски "Тормозилки".

НИМ: **В предоставленной демоверсии игрокам предложены лишь классические варианты игры. Появится ли что-нибудь особенное в финальном релизе? Пресловутый режим карьеры? Новые, необычные варианты заездов?**

АА: В полной версии вы поймете, что такое чемпионат в нашем понимании. Во время участия в оном у вас появляется возможность выполнить три задания на каждой трассе: прибыть первым в заезде, прибыть первым на каждом круге и собрать определенное количество бонусов. В зависимости от того, как выполнены задания, изменяется сумма, которую вы получаете, и открывается доступ к новым трассам и видам оружия, двигателей и т. д. Вот вы и увидите, на какую карьеру вы способны. Способны добиться всего - великолепно. А суммы, полученные за победу, можно потратить на апгрейд автомобиля, приобретение новых частей и какую-то часть нужно оставлять на оплату участия на новых трассах - бесконечно зарабатывать деньги на одних и тех же легких участках не получится, ибо количество попыток участия на каждой трассе ограничено.

Много особенностей есть в многопользовательском режиме. Вы получаете 5 типов гонки, среди которых двухкомандная гонка, гонка на выживание, гонка на преследование (лиса и гончие), гонка на сбор бонусов и собственно обычная гонка, где выигрывает первый на финише. Возможно, мультиплеер станет вашим любимым типом игры.

НИМ: **В футуристических аркадах зачастую уделяется не слишком пристальное внимание AI. Благо, коварность трасс и сумасшедшая скорость работают на руку компьютеру. Каким будет в этом отношении Lagsters?**

АА: Над AI велась долгая и упорная работа, дабы сделать бездушных соперников не менее коварными, нежели трассы. В зависимости от уровня AI вы встретите самых разных персонажей, а некоторых вы вообще запомните по именам - поверьте, они найдут способ отпечататься в памяти.

НИМ: **Кто работал над музыкой к игре?**

АА: Над разными стилями музыки работали разные музыканты. Часть делали сами, часть - приглашенные люди. Так весь эмбиент и техно писал наш звукорежиссер, а всю альтернативную музыку предоставила замечательная группа "Rovna_Kriva". В-общем, стараемся привлечь разных талантливых людей, чтобы получить наилучший результат.

НИМ: **В качестве своеобразного постскриптума: подскажите, где надо использовать в вашей игре ручной тормоз? :)**

АА: В нашей его просто нет. Используйте его в других играх!

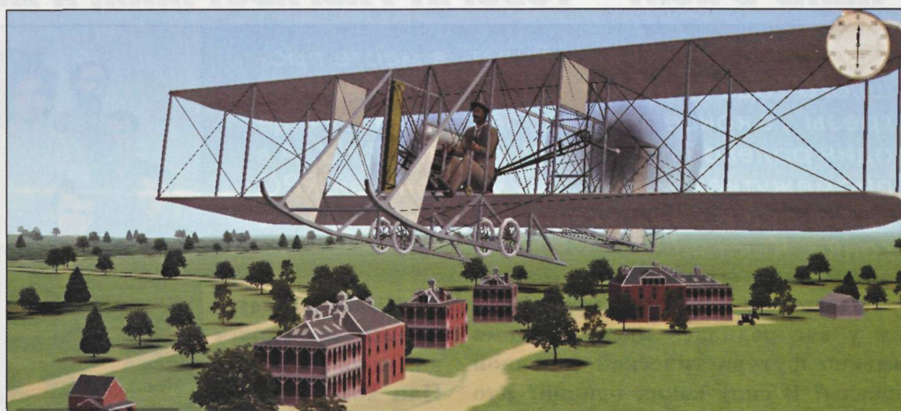
Интервью подготовлено Леонтием Тютелевым. Н

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО, Александр ВАСНЕВ, Юрий ПАШОЛОК

FIRST FLIGHT

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **Акелла** ★ Разработчик **Bihrle Applied Research, Inc** ★ Русское название **Первый полет**
★ Рекомендуется **Pentium III, 64 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.mywrightexperience.com** ★ Рейтинг **4.0**

Узкоспециализированный симулятор самого первого в мире самолета. По утверждению разработчиков, флайт-модель создана после продувки аэроплана братьев Райт в аэродинамической трубе и соответствует реальной на 100%. Охотно верим, но играть в такую игру можно ровно десять минут. Три летательных аппарата, среднего качества графика - и все это только для того, чтобы продемонстрировать возможность полета на том самом, первом, и записать рекорд по продолжительности и высоте полета в таблицу. - *Д.П.*



Обратите внимание на кепку летчика. Настоящий "аэродром"!

PLANE CRAZY 2

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **МедиаХауз** ★ Разработчик **Inner Workings, Ltd** ★ Русское название **Бешеный пропеллер**
★ Рекомендуется **Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, 3D-уск** ★ Сайт **www.mediahouse.ru** ★ Рейтинг **3.5**



Летят утки...

Такое впечатление, что первая версия игры устанавливалась на игровых автоматах, так все ужасно выглядит. Самолеты состоят из нескольких десятков полигонов и раскрашены в кричащие цвета. Управлять с клавиатуры легче, чем джойстиком, похоже, что его поддержку в игру вставили в самый последний момент. И все это для того, чтобы погонять на страшных самолетах по страшным ущельям и улицам. Вы любите Покемонов? Тогда эта игра для вас. - *Д.П.*

SKI JUMPING 2004

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **K.E.Media, 1C** ★ Разработчик **L'art** ★ Рекомендуется **Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.bogdan.lart.pl** ★ Рейтинг **5.8**

Прыжки с трамплинов. Данный вид спорта в России особой популярностью не пользуется, да и наши летающие лыжники явно теряются в тени своих более мастеровитых коллег из Германии, Швейцарии, Польши, Японии, Финляндии. Где тут причина, где следствие - вопрос спорный, но именно из-за этого рассматриваемая игра вряд ли станет хитом отечественного рынка. А зря! Творение польских разработчиков может похвастать большим числом плюшек. К таковым следует отнести наличие всевозможных лицензий, широкий выбор игровых режимов (тренировка, карьера, разовая сессия на выбранном трамплине, чемпионат мира, Кубок мира, командное первенство, "Турнир четырех трамплинов"), экипировку спортсменов различным снаряжением (которое, кстати, имеет тенденцию портиться), удобное меню и достаточно увлекательный, хоть и с небольшими перекосами, геймплей. Техническое же оформление пусть не устанавливает новые графические и звуковые стандарты, но вполне справляется с задачей воссоздания атмосферы телевизионной трансляции. - *А.В.*





На скоростном лифте отправляемся прямо в ад

WINGS OF HONOUR

★ Жанр **Аркадный авиасимулятор** ★ Издатель **CITY Interactive** ★ Разработчик **CITY Interactive**
★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.city-interactive.com/aces.html** ★ Рейтинг **2.6**



Совершенно непонятная игра, расположенная где-то посередке между авиасимулятором и аркадой. Для симулятора она слишком тупа, а для аркады слишком сложна, поэтому не понятно, о чем думали разработчики, создавая ее. Пару миссий пройти можно, но только для того, чтобы убедиться в правильности (неправильности) выбора. Пилотам подходить не рекомендуется, аркадникам лучше вообще бежать со всех ног. - *Д.П.*

REDLINE: EXTREME AIR RACING 2

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Encore Software** ★ Разработчик **Victory Simulations** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.xtremeairracing.com** ★ Рейтинг **2.8**

В игре геймеру предоставляется возможность получить в воздухе то, о чем он так долго мечтал на земле, а именно - погонять на старых поршневиках по кругам в сопровождении таких же помешанных, как и он, под постоянным страхом столкновения.

Как и у наземных аналогов, летать по кругам можно только в специально подготовленных для этого районах, коих в игре сделано предостаточно, причем вы можете выбрать как единичную гонку, так и целый гоночный сезон, а сезоны разбиваются на три этапа по нарастанию сложности. Единственное ограничение, которое касается сезонных гонок, - это невозможность самому выбирать и настраивать самолет.

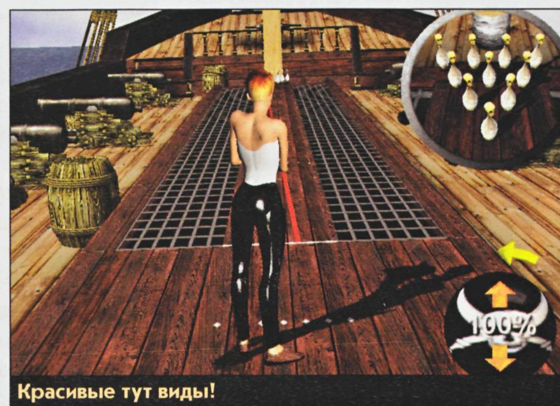

Один из самых экстремальных маршрутов

Все предельно скучно и монотонно. Некое оживление на первых порах вызывают экстремальные маршруты, к примеру, в каньоне. Но и эта радость проходит после пары кругов. Игра не вызывает никаких чувств, кроме желания убрать ее с глаз долой. - *Д.П.*

FAST LINES BOWLING

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Enlight Software** ★ Разработчик **Lab Rats Games** ★ Рекомендуется **Pentium II 700 MHz, 128 Mb, 3D-уск. (16 Mb)**
★ Сайт **www.enlight.com/flbowling** ★ Рейтинг **4.2**

Человек, инопланетянин, дроид, оживший скелет. Что может объединять столь колоритных персонажей? Оказывается, боулинг - во всяком случае, так думают в компании Lab Rats Games. Под стать столь импозантным действующим лицам и площадки для соревнований, сотворенные явно в приступе буйной фантазии: деревянный пирс, пиратский корабль, лунная база, средневековый замок и т.д. К сожалению, на эти, по сути второстепенные детали разработчики и затратили весь свой энтузиазм, оставив на долю действительно важных вещей вроде геймплея жалкие крохи. И в результате получилось нечто, что вряд ли вызовет интерес, как у новичков, так и любителей данного вида спорта. Ведь задача игрока сводится лишь к тому, чтобы определить соответствующее для каждого трека "правильное" направление броска, и тогда страйки не обойдут вас стороной. Кому такое счастье нужно? - *А.В.*



Красивые тут виды!

APACHE AH-64 OPERATION AIR ASSAULT

★ Жанр **Аркадный авиасимулятор** ★ Издатель **Activision Value, Акелла** ★ Разработчик **Interactive Vision** ★ Русское название **Апач 2: Русский синдром**
★ Рекомендуется **Pentium III 500, 128 Mb RAM** ★ Сайт **www.akella.com/pub-apache2-ru.shtml** ★ Рейтинг **6.7**

Вторая часть аркадного авиасимулятора Apache AH-64. Бесконечные пустыни сменились мрачными зимними ландшафтами (разработчики утверждают, что это Сибирь), а место арабских террористов заняли российские. Американцы продолжают нести добро с оружием в руках, теперь, правда, они не воюют в одиночку, а помогают нашим войскам.

Со времен прошлой части графика поднялась до вполне достойного уровня, так что игра хотя бы красива. А еще разработчики вняли нашим просьбам и заменили AH-64A на "интеллектуальный" AH-64D Longbow. Террористы в долгу не остались: в их распоряжении не только наземная, но и воздушная техника, включая Ми-28. Если на такие "тонкости" не обращать внимания, то получается неплохая замена старому доброму Comanche. - *Ю.П.*


Мы с Тамарой ходим парой

OSTRICH RUNNER

БЕГИ, СТРАУС, БЕГИ!

Reckless Driver

★ Жанр **Аркадные гонки на страусах** ★ Издатель **DISCUS GAMES** ★ Разработчик **Geleos company** ★ Рекомендуется **Pentium-III 1200, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)** ★ Сайт игры **www.orunner.com**

Когда-то давно (а может, и в будущем) на одной из планет Вселенной существовала огромная популяция страусов, которую можно было бы даже назвать человечеством, будь там вместо страусов люди. Жили страусы отлично, войны не вели и пьяные дебоши устраивали крайне редко. Страусов просто распирало от процесса несения яиц и последующего выращивания потомства. С соседями-зверями страусы жили в мире, мало кого обижали, а если и да, то по случайности. Идиллия...

Но, как это часто бывает в таких случаях, чужое счастье мало кого оставляет равнодушным, а в особо запущенных случаях даже вызывает лютую зависть с последующими крупными неприятностями для особо счастливых существ. Не обошла сия тенденция и популяцию счастливых страусов. Некий Профессор (очень злобный, которого, как любил говаривать Паниковский, девушки не любят) давно и пристально следил в подзорную трубу за процветающей планетой. В конце концов, он не выдержал и решил поработить популяцию. Специальный корабль с приспешниками злобного Профессора полетел на планету. Самый главный злодей пробрался под покровом темноты к страусам в логово и выкрал у них абсолютно все свежеснесенные яйца с целью последующей доставки оных Профессору. Думаете, злодей хотел приготовить себе страусиную яичницу?..

Но страусы вовремя организовали погоню. На руку им сыграл еще и тот факт, что приспешник Профессора выбрал из своей коллекции самый дырявый мешок и яйца из него постоянно сыпались на дорогу, отмечая траекторию движения вора. Самые сильные и ногастые страусы включили вторую космическую и, подняв облако пыли, помчались за украденными яйцами.

Но не лох был Профессор! Он тут же зомбировал соседствующих со страусами зверей, и тут... Медведи со стеклянными глазами, похожие на восставших мертвецов волки, лисицы и зайцы, а также прочие млекопитающие и насекомые стали невольно препятствовать страусам, хотя, в принципе, ничего против них не имели.

И вот в самый драматический момент погони в дело вступает игрок, дабы собрать максимальное количество яиц и спасти близкую к краху популяцию!



Вот он, цвет страусиной нации!

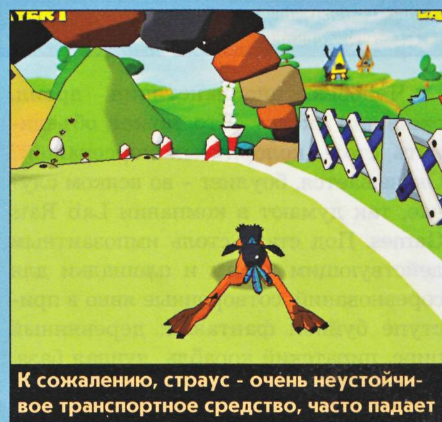
Полоса препятствий

Я специально поведал сюжет, дабы вы прониклись тяжелой страусиной долей и безоговорочно приняли уникальную концепцию гонок на страусах. Казалось бы, в жанре аркадных гонок сложно сказать какое-то принципиально новое слово, но у Geleos company это получилось. Поэтому даешь впоследствии хоккей с участием медведей, первенство по волейболу между коллективами морских котиков, а также волчий биатлон!

Да, идея, бесспорно, уникальна, но прижилась ли? Обусловила ли своим существованием наличие интересного геймплея? Вот что, в конечном счете, волнует игрового журналиста. Поэтому давайте, наконец, знакомиться с игровым процессом.

Несмотря на то, что злодей явно следовал с ворованными яйцами по линейному маршруту, гонки проходят по кольцевым трассам. Вернее, локациям. Трассы пролегают по классическим для аркадных гонок местностям: деревня, городок, пустыня с пирамидами, горы, снежные места. Каждая локация уникальна не только по внешнему виду, но и по содержанию. Разработчики приготовили несколько видов препятствий и бонусов и распределили их по трекам. Поэтому на каждом новом этапе вам будут попадаться некие оригинальные гадости, к проработке которых, к слову, ответственные лица подошли весьма тщательно. Разработчики игры не ограничились стандартным набором, а сумели удивить и даже местами насмешить. Как вам, например, грабли, раскиданные по трассе, наступать на которые не рекомендуется, или летающие сапоги, которые метят точно в голову двуногой бегающей птицы. Активных препятствий так много, что вся гонка превращается в одно сплошное уворачивание, постоянно приходится перепрыгивать что-то, что-то оббегать. Медведи с дубинами и стеклянными глазами, опять же! А если учесть тот факт, что коллеги по цеху проявляют по отношению к нам ну просто нереальную агрессию, побеждать становится невероятно сложно. А ведь еще необходимо привыкнуть к тонкой физике поведения быстрого животного! Кстати, управлять перебирающей ногами птицей во всей этой суматохе поначалу сложнее, чем болидом Ф1 в ином симуляторе. Играбельно ли? Еще как! Адреналин и напряжение присутствуют на всем протяжении забега.

Жаль только, что глаза устают.


К сожалению, страус - очень неустойчивое транспортное средство, часто падает

Квадратиш, практиш, гут

В игре очень необычно выглядит графика. Она трехмерно-мультяшная. Смотрится абсолютно нестандартно, но очень мило. Несмотря на кажущуюся простоту, тем не менее, выдвигает определенные требования к игровому железу, которые, впрочем, не так сложно удовлетворить. Звук вполне соответствует требованиям сегодняшнего дня. Игровых режимов для подобной аркады предостаточно. В итоге мы имеем динамичный и крайне необычный игровой проект. Сделано в России. Ни на что не похоже. Можно смело рекомендовать. Особенно детям. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.0

Птицы гордые

В Geleos работают лучшие специалисты нашей страны по рисованным страусам, именно с ними (а конкретно с Григорием Григоряном, руководителем проекта) мы и связались...



(Григорий Григорян и Александр Попов) Еще одна пропущенная строчка кода, и я заставлю одеть противогаз!..



(Константин Емцев) Скромен быт главного программера, выкопал - съел...

***Навигатор Игрового Мира:* Отечественные "гоночные" разработки известны на весь мир этаким "своим" подходом. Достаточно вспомнить эпопеи от K-D LAB или "Дальнобойщиков" (породивших целый жанр). Но гонки на страусах - это нечто из ряда вон выходящее. Как (или когда - быть может, утром первого января?) пришла идея создания столь, мягко говоря, необычного произведения?**

Григорий Григорян: Ну, вот мы и решили поддерживать традицию. Тем более что у каждого человека есть желание как-то выделиться или удивить.

А идея сделать страусов главными персонажами будущей игры пришла в голову в конце ноября, в мрачную и холодную погоду. Очищая машину от навалившего снега, мы с главным программистом подбадривали себя шутками о том, как тяжело было бы страусу на скользкой дороге. Вот он пробежит мимо, поскользнется и упадет. Просто подумалось, а почему бы и не создать игру? Если бы мы могли претворять в жизнь все те идеи, которые рождаются ежедневно в нашем больном сознании, мы бы точно имели репутацию самых сумасшедших разработчиков!

***НИМ:* Второе, что отличает игру от массы почти-конкурентов и бросается в глаза после концепции, - графика. Решения по части визуальной составляющей - необычные. Почему Ostrich Runner выглядит именно так?**

ГГ: Тут ответить несложно. Такой вот мультяшный внешний вид на все сто процентов соответствует духу и идее самой игры. Это веселая, немного сумасшедшая аркада с нелепыми персонажами, иногда неожиданными препятствиями. И чтобы это в еще большей степени подчеркнуть, мы выбрали технологию toon-shading. Учитывая тот факт, что многие вещи в нашей игре нестандартны, как же мы могли оставить графику обыкновенной? Мы хотели создать мультфильм, в котором можно поучаствовать самому. Детские мечты, знаете ли... И греет душу то, что на отечественном рынке мы первые, кто решился использовать эту технологию.

***НИМ:* И вновь вернемся к концепции. Какой вы видите аудиторию игры? Дети? Взрослые с развитым воображением? И те, и другие?**

ГГ: Мы видели игру в действии, так сказать. На выставках, которые мы успели посетить, игра собирала огромное количество народа. С удовольствием играли и взрослые, и дети. Так что нет смысла разделять аудиторию. В некоторых моментах игра достаточно сложная, что заставит попотеть и игрока со стажем.

***НИМ:* Игра поразила огромным количеством вредных помех на "трассе", набор которых уникален для каждой местности (особенно порадовали грабли - вот уж истинно русский фольклор: страус наступает на грабли)! Это запланированная фича или проявившаяся по ходу разработки? Вообще, кто "креативный директор" игры?**

ГГ: Думаю, что логичней будет ответить сначала на последний вопрос. Если бы вы хоть раз побывали в нашем офисе, то этот вопрос, скорее всего, не возник. Каждый, кто имеет отношение к игре, - генератор идей. И даже те люди, которые по счастливой случайности попали к нам в гости, всегда предлагают что-то свое. А мы осмысливаем и включаем в игру новые препятствия. Однако, даже несмотря на такое разнообразие препятствий и уровней, мы не можем сказать, что воплотили в жизнь все, что хотели. Так что продолжение страусиных бегов не за горами.

***НИМ:* Вы изучали физическую модель движения страуса?**

ГГ: Да. Мы ездили на страусиную ферму под городом Серпухов, где в сложных условиях, прилагая титанические усилия, изучали быт, манеру поведения и, конечно же, физическую модель движения страусов. После попыток оседлать страуса в жизни, едва не закончившихся плачевно, мы решили не сажать на страуса наездника в игре, а сделать страуса главным персонажем. Нет, правда. Эти птички заняли в нашем сердце огромное пространство.

***НИМ:* В каждой уважающей себя гоночной аркаде транспортные средства охотно ложатся в занос? Будет ли такая фича в продолжении игры?**

ГГ: Небольшие заносы есть уже и в первой части. Так что от крутых заносов и поворотов будет некуда спрятаться.

***НИМ:* Эксперимент с гонками так и останется экспериментом или же у нас есть шанс увидеть что-то новое в этом направлении?**

ГГ: Хм... Открыть сразу все секреты мы не можем, но скажем наверняка, что игровую общественность мы удивим еще не один раз!

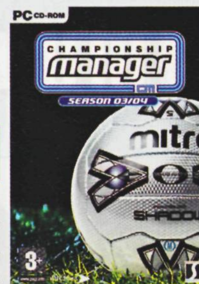
Интервью подготовил Reckless Driver

Судя по всему, зимняя гонка дается страусам тяжелее всего...



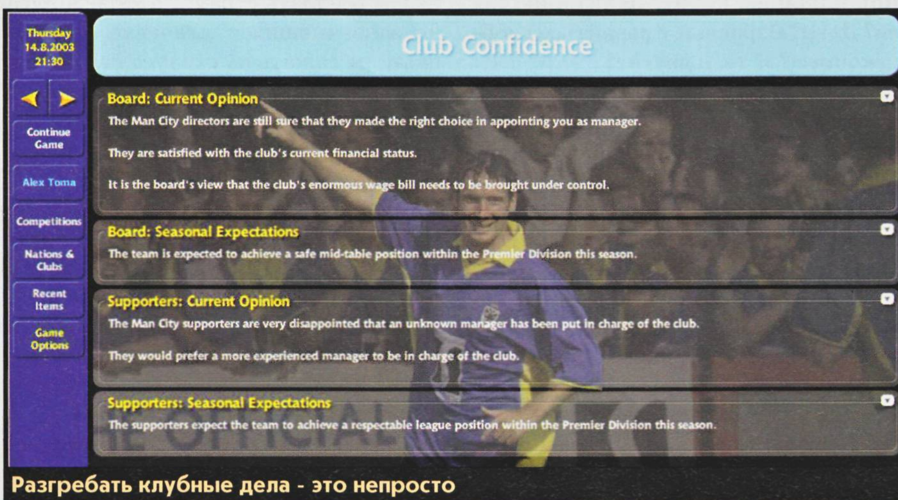
Владимир ЧАПЛЫГИН

Грустное прощание



★ Жанр **Спортивный менеджер** ★ Издатель **Eidos Interactive** ★ Разработчик **Sports Interactive**
★ Рекомендуется **Pentium IV 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск.** ★ Сайт **www.championshipmanager.co.uk**

Вышедшая этой весной четвертая часть Championship Manager дала старт новому отсчету времени в мире футбольных менеджеров, подняв планку стандартов жанра на огромную высоту. За прошедшие с момента релиза полгода никто даже не попытался вступить с последним детищем Sports Interactive в открытый бой. На горизонте маячит лишь один потенциальный конкурент - Total Club Manager 2004 от вездесущей компании EA Sports. Впрочем, разработчики все это время не сидели сложа руки и, словно мастера восточных единоборств, шлифовали свое мастерство в многочисленных поединках с самими собой. Это будет звучать странно, но подобное самосовершенствование ни к чему хорошему не привело.



Разгребать клубные дела - это непросто

Как только вы проинсталлируете содержимое диска на винчестер вашего компьютера и запустите игру, вы тут же столкнетесь с самой главной проблемой - полной расшатанностью продукта. Путешествовать по богатому внутреннему миру ушедшей в печать версии 4.1.1 абсолютно не хочется, ибо глюк живет на глюке. Постоянно происходит какая-нибудь обидная ерунда, отравляющая удовольствие от игрового процесса. Поэтому ничего не остается делать, как пропатчивать оригинальную версию игры до такого состояния, чтобы в нижнем левом углу экрана красовались циферки 4.1.2.

Это пока что единственный способ бороться с итогом работ нерадивых тестеров, в свое время прошляпивших огромное число ляпов программистов. Если же к тому времени, когда вы читаете эти строки в Сети появятся более свежие патчи, непременно скачивайте, ибо версию 4.1.2 никак нельзя назвать идеальной, есть что полечить и там.

Стандартный набор

Итак, что новенького? Да ничего особенного, честно говоря. Если вы лишь с недавних пор имеете дело с сериалом Champion-ship Manager и сразу же после выхода базовой части наивно ожидали целую вереницу нововведений, то вы жестоко обманетесь. Sports Interactive всегда предпочитает приберечь революционные находки для следующего глобального проекта. Примерно так же дела обстояли и после выхода третьей части сериала. Например, те же четыре новых лиги, отсутствующие в оригинальном релизе Championship Manager 4, можно было абсолютно бесплатно заполучить еще весной вместе с одним из патчей. Настоящая свежатина - это возможность просмотра предварительно сохраненных матчей, а также добавление специального предшествующего игре редактора. Впрочем, уже сейчас стало ясно, что с появлением данной фичи у читеров всех мастей и рангов развязались руки.

Разумеется, основательно перелопачены различные базы данных: игроков, тренеров, клубов, местных, европейских и мировых соревнований. Вбита статистика по недавно взошедшим на футбольный небосклон именам, в том числе и по игрокам, входящим в состав юношеских и молодежных команд. Но, увы, не все тут гладко...

Халтура, господа?

Сотрудники Sports Interactive всегда славились своим щепетильным отношением к статистике. Во всех эпизодах сериала разработчики стремились не упустить ни один, даже самый малозначительный момент, произошедший на мировом рынке футбольных трансферов. Даже после релиза своего детища программисты оперативно смастерили патч, обновляющий составы тех или иных команд. Все в угоду максимального реализма.



Егор Титов во всей своей красе

Видимо, факт того, что Championship Manager: Season 2003/2004 является последним продуктом для издательства Eidos Intearctive, сыграл злую шутку. Уж слишком много прорех и недочетов в составах малопопулярных клубов. Если заглянуть в подраздел, где обитают российские команды, то там творится настоящая неразбериха. Взять хотя бы московский "Локомотив". Ведь команда пробилась через групповой этап Лиги чемпионов, оставив позади себя миланский "Интер" и киевское "Динамо". Но почему-то список спортсменов, защищающих цвета этих двух хорошо известных в Европе клубов, полностью соответствует реальной действительности, а основной состав железнодорожников забит либо дублерами, либо взят с потолка. Ключевые фамилии в игре отсутствуют как явление. С другими российскими командами дела обстоят еще хуже.

Впрочем, эта беда коснулась не только отечественной премьер-лиги, но и представителей чемпионатов целого ряда стран Восточной Европы. А ведь в Championship Manager 4 подобные откровенные ляпы столь часто не наблюдались. Хотя занятые созданием системы динамической демонстрации хода матчей в честном двухмерном исполнении в отдельном экране и обновлением структуры движка разработчики имели меньше свободного времени, которое можно было бы потратить на изучение статистики. За последние полгода не надо было по полной программе копаться с графическим и интеллектуальным ядром, а следовало внимательно отследить трансферные потоки и грамотно раздать новым игрокам баллы, которые бы наглядно характеризовали их достоинства и недостатки.



Игра Championship Manager: Season 03/04 оказалась последним детищем многолетнего плодотворного сотрудничества разработчиков из Sports Interactive с британским издательством Eidos Interactive. К сожалению, с момента релиза пути компаний расходятся в разные стороны. Все права использовать в своих целях бренд Championship Manager остаются у Eidos Interactive. В ближайшее время издательство намерено нанять для создания очередного продолжения сторонних разработчиков. В свою очередь, за Sports Interactive из наследия легендарного футбольного менеджера остается уникальная база данных (игроки, тренерский персонал, клубная статистика и многое другое), которая накапливалась разработчиками годами плюс все права на движок игры, в том числе и на уникальную технологию по математическому прогнозированию результатов предстоящих виртуальных матчей. Сейчас компания занята доводкой до ума Eastside Hockey Manager: Franchise Edition - первого коммерческого хоккейного симулятора, выросшего из любительского проекта героя-одиночки Ристо Ремеса. В начале 2004 года нам обещают анонсировать и новый футбольный менеджер, чье название пока что держится за семью замками.

Время долгожданного пряника



Наверное, вам показалось, что в Championship Manager: Season 2003/ 2004 дела обстоят настолько плохо, что мы не сказали в адрес разработчиков ни одного доброго слова. На самом деле игра получилось добротной, и, если бы не ряд грубых ошибок и недоделок, следовало бы применить эпитет "великолепной". Наконец-то приведена в порядок система взаимодействия членов команды на поле. Теперь возникающие между вашими питомцами отношения наглядно показаны в специальном подразделе. Доведена до ума работа спортивной прессы.

Нельзя не отметить значительное повышение уровня искусственного интеллекта тренеров-помощников. Скауты научились составлять грамотные отчеты о проделанной работе. Причем как по перспективным игрокам, так и по клубам. Тренеры самостоятельно подбирают наилучшую расстановку на поле, дают ценные советы по стартовому составу и так далее.

Наконец, погодные условия стали существенно влиять на ход матча. Теперь во время трансляции поединка на двухмерной картинке отражаются все причуды природы, из-за которых иногда приходится даже пересматривать ранее выбранную тактику.

Всю вину валите на Eidos Interactive



Видимо, факт прощания с Eidos настолько глубоко засел в сотрудниках Sports Interactive, что те решили напоследок особо не напрягаться. Желание сэкономить силы для своего собственного проекта проглядываются в статистической базе Championship Manager: Season 2003/2004 чуть ли не на каждом шагу. Да и по части слаженности механизма игры не все так хорошо, как бы хотелось. Иначе разработчикам не пришлось в срочном порядке выпускать патч, исправляющий целую уйму профуканных перед релизом глюков.

Если говорить начистоту, то ваш покорный слуга слегка разочарован. Достаточно высокий итоговый балл - это не попытка подтянуть оценку. Игра на самом деле заслуживает такого рейтинга. Но, увы, изначально финальный продукт планировалось увидеть в более грамотном, красивом и совершенном исполнении. Ведь 7,8 балла за Championship Manger 4 - это далеко не предел. Разработчики могли поднять планку на еще более недосягаемую для всех остальных девелоперов высоту. К сожалению, при повторном прыжке рекордсмен ударился головой о собственную планку и тем самым смазал многолетнюю безупречную карьеру. Впрочем, его конкуренты не смогли дотянуться даже до этого. **Н**

Sunday 13.7.2003 9:00 | Continue Game | Vladimir Chaplygin | Competitions | Nations & Clubs | Screen History | Game Options | You Have

Chelsea
7th in English Premier Division

Squad | Staff | Information | Finances | Fixtures | Transfers

View ▼

Coaching staff

Name	Job	CGk	Coa	Phy	Tct	Yng	Man	Ada	Det	Jud	JPt	Dis	Mot
Chaplygin, V	Manager	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Williams, G	Assistant Manager	18	16	16	11	20	18	11	20	14	11	20	19
McGiven, M	Coach	11	12	7	11	18	13	16	14	12	14	15	14
Pellizzaro, G	Coach	18	18	7	19	17	10	16	16	18	8	9	15
Antenucci, A	Coach	7	16	7	17	16	12	14	17	15	17	16	15
Sassi, R	Coach	7	9	6	7	4	9	15	15	6	6	2	15
Clarke, S	Coach	9	13	7	12	17	15	15	17	11	16	14	13
Banks, M	Physio	6	6	20	6	19	6	7	20	6	6	20	6
Matthews, S	Physio	7	7	20	7	15	7	12	20	7	7	20	7
Rhodes, P	Physio	7	7	20	7	14	7	14	19	7	7	19	7
Bradshaw, R	Physio	7	7	20	7	16	7	14	20	7	7	20	7
Brown, P	Physio	7	7	20	7	20	7	11	11	7	7	5	7
Button, J	Scout	7	15	7	19	17	12	17	20	16	16	16	20
Townsend, R	Scout	14	13	7	17	20	8	6	17	20	15	11	20
Arnold, P	Scout	14	8	7	15	17	20	13	18	20	12	13	13
Matthews, A	Scout	12	7	7	17	14	17	13	20	14	20	20	20
Carter, J	Scout	8	13	7	20	20	20	12	16	14	15	16	17

Board members

Name	Job	CGk	Coa	Phy	Tct	Yng	Man	Ada	Det	Jud	JPt	Dis	Mot
Bates, K	Chairman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kenyon, P	Managing Director	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Русский тренер в команде Романа Абрамовича



А на воротах старичок Симен

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.8

CRAZY TAXI 3

Reckless Driver



О-о-о-о-о... голубоглазое такси... не тормози!

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Акелла, SEGA, Empire Interactive** ★ Разработчик **Hitmaker, Strangelite**
★ Рекомендуется **Pentium III 1200, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.empireinteractive.co.uk**

Серия Crazy Taxi родилась в 1999 году на аркадных автоматах и оказалась настолько успешной, что практически сразу же была перенесена в формат Dreamcast - в 2000 году. И там игрушка прижилась, через год обзаведясь продолжением. Не оказались обделенным и владельцы персональных компьютеров, для которых около года с небольшим назад была заготовлена портированная версия.

Сегодня на дворе - год 2004, а Crazy Taxi и не думает умирать. Третья часть уже прошествовала по приставочному рынку, отхватив неплохие рейтинги, и, конечно же, в качестве хита и продолжателя традиций славной серии не могла не объявиться на просторах рынка компьютерного.

Это несмотря на то, что за прошедшие пять лет суть Crazy Taxi подверглась самым минимальным изменениям!

Плохо забытое

Основное меню встречает нас бодрыми музыкальными звуками и несколькими игровыми опциями. Присмотревшись, понимаем, что, по сути дела, опций-то всего две! Это мини-игры, для которых предложен специальный раздел меню и путешествия в качестве вольного таксиста по копиям самых известных американских городов с целью доставки клиентов на место и получения наживы. Иными словами, перед нами оригинальная игра, подвергшаяся минимальным косметическим переработкам.



Куда заметнее метаморфозы, произошедшие с составом участников соревнований. Добавились новые лица и, как следствие, новые автомобили. Впрочем, особой мотивации это не добавляет.

Под завывания ведущего (надоедливые фразы которого начинают порядком трепать нервы уже через пять минут и выключаются вместе со всеми другими игровыми голосами) мы попадаем на улицу выбранного города с тем, чтобы вновь и вновь повторять успевший надоесть еще с предыдущей части алгоритм: собрать максимум людей и доставить их за ограниченное количество минут туда-то. Набрать самое больше количество денег, тратить которые не судьба...

Клиенты все так же дожидаются, похоже, единственную в городе машину такси, и пропустить их невозможно физически. Пункты доставки помечены еще более наглядно (в приставки играют разные люди, а понять цель игры должны, по-видимому, все). Никакой полиции и напряженного трафика!



Кошмарность этой цветной женщины усугубляется отстегиваемой нижней частью левой ноги

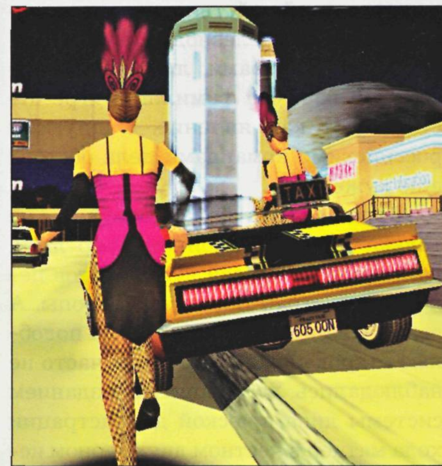


Экзотические забавы, которые можно обнаружить в игре: в данном случае - игра в бейсбол. Машина выполняет роль биты, подпрыгивая на месте и отбивая мяч

Немного разнообразят игровой процесс новые детали. Появилось больше разного рода "пассажиров". Причем иногда попадаются совсем из ряда вон выходящие персонажи. Радует большая активная площадь городов - можно уехать даже в горы! Но в целом, желание тупо (самое подходящее слово для этой игры) метаться по хаотичному городу, в котором вам никто, кроме вас же самих, помешать не может, - удовольствие весьма сомнительное.

В игры, подобные Crazy Taxi 3, можно играть, лишь соревнуясь в реальном времени с таким же, с позволения, идиотом, как вы. Дико орать перед телевизором и швыряться в состоянии аффекта джойстиками.

Согласитесь, это совсем не компьютерная эстетика.



Эти девушки опаздывают на работу... А работают они стриптизершами

Масдай!

Честно говоря, ожидался больший перформанс со стороны графики. Налицо уровень все тех же пионеров приставочного бизнеса - PlayStation и Dreamcast. Это выражается в примитивных моделях автомобилей и общей убогости окружающей среды. Текстуры размытые и нечеткие, игра грешит постоянным вываливанием полигонов. Не было замечено нормальных спецэффектов или достойного освещения. В глаза бросается лишь эффект размытого изображения. Местами выглядит красиво, но в целом кажется довольно-таки бестолковой затеей. Ну, ради справедливости отметим неплохую анимацию движения персонажей. Звук еще хуже. Придурковатый комментатор соседствует с мелодиями и ритмами зарубежной эстрады "для тех, кому нет 13-ти". Все это дело производит крайне удручающее впечатление.

Игра не понравилась. Но поклонники у нее есть. Надеюсь, что обитают они преимущественно по ту сторону "голубых экранов".

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

5.2

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

Недоэволюционировавший

- Слово из трех букв - палка для забивания шаров?
- Кий.
- Ой, тоже подходит.

★ Жанр **Симулятор бильярда** ★ Издатель **Codemasters** ★ Разработчик **Codemasters** ★ Рекомендуется **Pentium-III 933, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт **www.codemasters.co.uk/snooker2003/uk/snooker2003.php**

Уж, казалось бы, насколько далек бильярд от симуляторов, но даже здесь Codemasters сработали в своем стиле. Внешние данные игры настолько хороши, что поневоле ждешь такого же качества и от остальных игровых составляющих. Ан нет! Теория Codemasters такова, что игрок должен получать все и сразу. Сел и заиграл. Без лишних трудностей, которые зачастую обусловлены реалистичностью физической модели и управления. Кстати, это еще и показатель неспешного процесса развития игр бильярдного жанра - пока можно обойтись исключительно внешними данными. А вот в следующей серии, быть может, подтянем и физику. Спешить-то особо некуда.

В кругу чемпионов

Было бы странно, если новое творение именитой команды разработчиков не щеголяло разнообразными лицензиями. World Championship Snooker 2003 порадует исключительно поклонников бильярда тем, что содержит не только настоящее мировое первенство, но и реальных спортсменов. Также к услугам игрока два комментатора, чьи диалоги неплохо разбавляют неспешное течение игры. Кстати, если вы не очень сильны в английском, чтобы понимать все на слух, можете включить титры и читать комментарии.

Набор игровых возможностей не разочарует даже искушенного игрока. Можно принять участие в трех видах соревнований - разовом поединке, турнире или же карьере. На выбор сразу все из предложенных профессионалов, а также возможность создать собственного спортсмена, орудуя несколькими базовыми характеристиками. Что еще интересного? Несколько типов игры, среди которых любопытный режим Fun Games, в котором игрок может принять участие в вымышленных забавах на тему бильярда. Есть неплохой обучающий режим Coaching. В общем, в том, что касается игровых возможностей и настроек, World Championship Snooker 2003 выглядит убедительно, являясь, пожалуй, самой сильной игрой в жанре.

Красота

В World Championship Snooker 2003 разработчики настроили камеры таким образом, чтобы у игрока возникло ощущение, будто он смотрит самую настоящую телетрансляцию, попутно принимая непосредственное участие в процессе.



Шар, провалившись в лузу, не исчезает в пространстве, а аккуратно скатывается по "рельсам". Как в жизни. Этим достижением разработчики очень гордятся



Этот скромный парень с кием пока ровным счетом ничего не умеет. Будете учиться вместе

Задумка не новая, достаточно вспомнить постоянные эксперименты на данном поприще EA Sports. Но в бильярде такая штука применена впервые. Анимация спортсменов отличная, двигаются они плавно и естественно. Ракурсы сменяются очень грамотно, а повторы демонстрируются только с лучших позиций.

Модели игроков просто великолепны. К тому, как проработаны лица, придраться нельзя в принципе. А какие красивые шары! Блестят и отражают все световые источники, находящиеся в помещении. Также разработчики постарались, чтобы по ходу матча на столах появлялись следы мела - прямо как в жизни. Отлично сделан звук. Иными словами, внешность World Championship Snooker 2003 практически безупречна. Но в процессе игры радужная картинка рассыпается как карточный домик.

Misfire

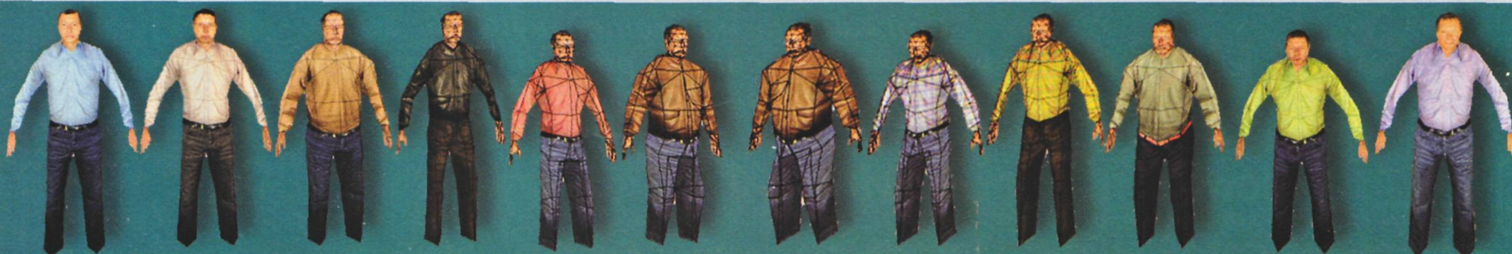
Приставочная родословная сильно бьет по качеству геймплея. Уточню - по такому качеству, которого ждут от игры компьютерные игроки, поголовно вооруженные главным орудием виртуального бильярдиста - мышью. Да, управление в игре фактически заточено под геймпад - все действия можно выполнять четырьмя управляющими стрелками и одной кнопочкой Enter. Да, к такому управлению можно привыкнуть, можно обучиться - это совсем несложно. Но уже по управлению можно делать выводы об общем уровне проработки игры. И, несмотря на то, что разработчики уверяют нас, что модель усовершенствована, а физика правдоподобна, мы останемся при своем мнении: по этому параметру игра выглядит неубедительно.

Впрочем, если вы не предъявляете к играм повышенных требований, то смело останавливайте свой выбор на World Championship Snooker 2003. Это действительно интересная, качественная, хоть и слегка упрощенная игра. Что делать, эволюция в жанре бильярдных имитаторов идет пока не так быстро, и, быть может, в сиквеле разработчики сделают еще несколько незначительных, но таких необходимых шагов вперед.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆	6.4
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★☆☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆☆☆☆	



Игры на свежем воздухе

Дмитрий "SOL" СМЫСЛОВ

Мало попасть в ворота, надо еще промахнуться мимо вратаря.
Константин Мелихан

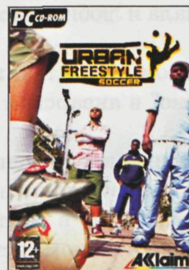
★ Жанр **Soccer-Sim** ★ Издатель **Acclaim Entertainment** ★ Разработчик **Gusto Games** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.0 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.acclaim.com/games/urbanfreestyle/index.htm**

В здоровом теле здоровый дух, спорить с этим никто, надеюсь, не станет. То есть нам с вами, проводящим львиную долю свободного времени приклеившись к любимому монику (только не убеждайте меня, что я ошибаюсь), в этой части реальности ловить нечего.

Так бы и загнулся среднестатистический геймер от нехватки калорий да положительных эмоций, рождаемых в сознании лицезрением спортивных ристалищ, если бы не сердобольные разработчики, периодически выдающие всяческие футбольные, волейбольные, баскетбольные и прочие симуляторы. Из последних приобретений, спешите видеть, Urban Freestyle Soccer от патриархов консольно-автоматной индустрии Acclaim Entertainment, не так давно уже попавшей в поле зрения со своими древнеримскими зарисовками Gladiator Sword of Vengeance. И вот, от меча к мячу. Радикально.

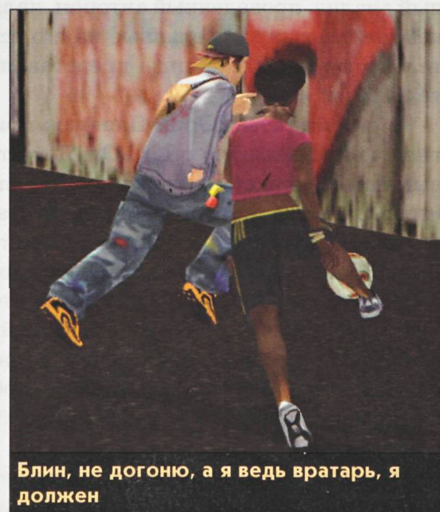
Стараниями авторов на экране развернутся нешуточные уличные футбольные баталии. И пусть малохольные америкосы считают, что их первобытные валяния в грязи в обнимку со странной формы предметом называются настоящим футболом, пусть заторможенные англиши вторят им, переиначивая имя одной из красивейших командных игр в унизительное "соккер". Это их путь и их выбор. Мы-то знаем, что настоящий футбол - это на хоккейной коробке в соседнем дворе, 4 на 4, при этом в поле только трое, а из правил - лишь два тайма определенного времени. Все остальное на усмотрение и уровень физической подготовки игроков, хочется пробросить мяч с отскоком от стены - нет проблем, умеете крутить сальто через защитника - тоже пожалуйста. Победа достанется сильнейшему.

Все вышеперечисленное присутствует в UFS в изобилии. Для начала нужно выбрать одну из четырех доступных команд, каждая из которых отличается от остальных рядом традиционных спортивных параметров: скоростью, дриблингом, меткостью и т.д. Затем можно потренироваться, а можно сразу же ринуться в гущу событий в погоне за всеквартальной славой и признанием. На самом деле, потренироваться настоятельно рекомендуется, в противном случае ваша игра не будет отличаться от академического занудства, демонстрируемого раз за разом всякими Бэкхемами да Рональдо.



А ведь здесь не УЕФА, здесь улица! И игра должна фонтанировать всякими хитрыми финтами, картинными падениями, пушечными ударами, то есть не обойтись без пресловутых combo. Именно им и научат по ходу тренировки, а заодно будет время освоиться с управлением. Конечно, события последнего времени превратили перенесенную на клавиатуру приставочную раскладку во что-то обыденное, но все равно время от времени руки тянутся к мыши. Вот от этого и придется отвыкать, осваиваясь с интерфейсом UFS. Вероятно, кто-то сказал авторам, что нормальный PC-геймер не мыслит себя без WASD, а потому именно это сочетание они и выбрали в качестве рабочего, правда, в несколько иной ипостаси. Но объяснять это долго - лучше один раз прочувствовать.

Внешне игра получилась выше всяких похвал, даром, что разрабатывалась она для всех ведущих консолей. Интерьеры уровней, модели и анимация персонажей, эффекты - все это выжмет из вашего компа все соки, но при этом и заиграет максимально возможными красками. Звук подстать внешнему виду, ненавязчивый, но очень атмосферный. Хотя, конечно, всякие "yo, bra" и "motha @%$ka" уже порядком достали на музыкальных каналах, но никуда не деться - веяния времени. Зато сразу понятно, что действо разворачивается не на занюханном Уэмбли, а в настоящей подворотне, где слабакам и хлюпикам не место. Очень тонизирует. Традиционно не порадовало управление, вчистую слизанное с консольных джойпадов, но и от этого, вероятно, никуда не денешься. А в целом получилось очень прилично, ненавязчиво, драйвово и красиво, а что еще нужно для счастья?


Блин, не догоню, а я ведь вратарь, я должен


Эти подружки лишь выглядят безобидно, а вот на поле с ними лучше не сталкиваться


Вид, несомненно, устрашает


Случаются и такие ракурсы

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

7.2

Предвзятость - плохой навигатор,

или ответ на статью Юрия Пашолока "Птичку жалко" в январском номере журнала "Навигатор игрового мира"

Уважаемые читатели журнала и любители жанра авиасимуляторы!

Мое письмо, является ответом на статью журналиста Юрия Пашолока "Птичку жалко" в январском номере Навигатора.

Статья эта оставила неприятное впечатление у меня и всей команды Eagle Dynamics, разработчика авиасимулятора LockOn. Причина этого отнюдь не в критике нашего продукта, а в общем агрессивно негативном настрое статьи, базирующемся порой на неверных фактах, некомпетентности автора в области современной боевой авиации, равно как и в жанре авиасимуляторов. Тенденциозно-выборочный анализ, проведенный автором, является на наш взгляд необъективным, а сделанные на его основе выводы о деятельности нашей команды представляются нам несостоятельными.

В своей статье Юрий Пашолок приводит только негативную информацию о LockOn. Я считаю это тенденциозным потому, что существуют десятки специализированных игровых сайтов, в которых о LockOn отзываются весьма позитивно. Возьмем, к примеру, сайт SimHQ.com или GameSpot.com. В статье же Юрия про игру нет ни одного доброго слова. Просто не понятно за что он поставил такой "высокий" балл. А эти уважаемые сайты "за здорово живешь" нас полюбили, или, может, в предмете хуже разбираются, чем Юрий? Думаю, как раз наоборот. Налицо именно тенденциозность. В чем причина? Об этом можно только догадываться!

Автор в статье не столько критикует программу, сколько саму команду разработчиков, которая, по его мнению, не понятно, что делала всю эту "пятилетку". По словам автора LockOn "как была Flanker 2.x так ей и остается".

Сколько времени нужно для создания современного авиасима - вопрос риторический. С 1991 я руковожу всеми игровыми проектами Eagle Dynamics, начиная Flanker1.0 и заканчивая LockOn и, к сожалению, так и не могу точно определить оптимальный срок. Flanker1.0 делался 4 года, Falcon 4.0 - 4 года, затем 5 лет его непрерывно доводили до ума. Слишком быстро меняются технические платформы и запросы рынка. Вчера был интерес к российской технике, но вот закипело в Косово - и милее А-10 уже ничего нет, а завтра им Харриер подавай. Ответ может быть таким, сколько не дай - все мало. Сколько же реально делался LockOn? Формально решение о проекте было принято еще в 1998-м. Однако грянул кризис: TLC купила Mindscape, Mattel купила TLC, Ubisoft купила Mattel Interactive. До тех пор, пока все не утряслось Frogfoot, первоначальное название LOCKON, терпеливо ждал своего часа. Но и в это смутное время команда вовсе не бездействовала. К июню 2000 г. мы закончили Flanker2.5, который после всех бюрократических проволочек увидел свет только к концу 2000. Только после этого проект реально вступил в активную фазу.

На утверждение Юрия, что "LockOn та же Flanker", также хочу возразить. Мы действительно старались сохранить у игрока ощущение преемственности версий. Так, например, в качестве театра боевых действий была сознательно выбрана акватория Черного моря, постарались не ломать привычную с Flanker1.0 логику интерфейса, по возможности сохраняли палитру текстур. Но, существующую территорию не только кардинально переработали, но и расширили в 5 раз!

Добавили поля, лесополосы, леса, сотни рек и дорог.



Земля в опасной близости! Выглядит как на фото

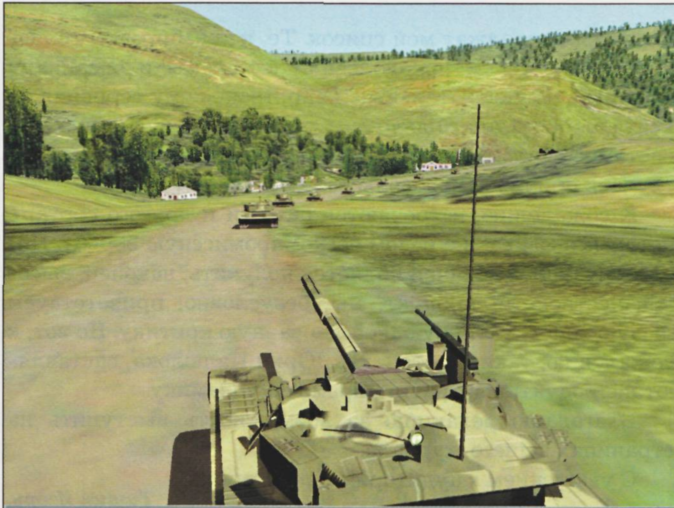
У карты местности в дополнение к "спутниковому" виду появился режим векторного отображения, настоящая геоинформационная система(GIS), совершенно необходимая для планирования современных боевых действий. Для рек в ландшафте были спрофилированы тысячи километров долин и они получили возможность "течь" все время только в направлении понижения уровня. Вспомните, как в некоторых авиасимах реки запросто текут с горы на гору.



Так в LockOn земля выглядит с высоты птичьего полета. Ну, и чего общего с Flanker2.x!

В мире LockOn появилось много нового. Вся бронетехника получила возможность перемещаться, маневрировать, перестраиваться в различные порядки, вести бой друг с другом, самолетами и вертолетами. По шоссе движется общественный транспорт, а по железным дорогам поезда. Итог: земля и мир в LockOn кардинально изменились, а территория существенно расширилась.

Геймплей тоже не остался без изменений. Добавилась Летная Книжка и быстрый генератор сражений, новая программа настройки устройств ввода, интерактивный редактор боевой загрузки самолета и многое другое. Существенным явилось появление в игре западных самолетов А10 и F15. Поскольку на западе техническая документация на


А вот бронетехника как в кино движется походной колонной. Это тоже как во Flanker2.x! И деревья, как видите, не так уж плохи...

эти самолеты давно доступна, пришлось много потрудиться, реализуя все нюансы управления самолетом и вооружением. Вспомните, как раньше некоторые фирмы с одним самолетом разбирались по 4 года, а здесь автор критикует Eagle в том, что за три года сделано 3 самолета. Ну как не говорить о предвзятости! Самым же существенным в развитии LockOn, явился новый графический движок, полностью поддерживающий все последние достижения компаний nVidia и ATI. Использование шейдерной графики позволило на мощных компьютерах получать практически кинематографическое изображение. Даже из этого краткого обзора нововведений видно, что LockOn никак нельзя считать даже развитием Flanker2.x. Это новый продукт, сделанный на новой технологической базе. Налицо необъективность статьи Юрия, утверждающей обратное.

Теперь об ошибках приводимых автором в статье. Ошибки в LockOn, к сожалению, встречаются, как и в любом только что вышедшем авиасиме. Часть приводимых автором примеров действительно являются досадными ошибками, проявляющимися либо крайне редко, либо на редких компьютерах. Часть их была сразу исправлена, с другими мы беспощадно боремся. Вызывает только огорчение, что ошибки, приводимые в статье, получены не самим автором, а надерганы из форумов, без всякого разбора с одной только целью, вылить на проект и разработчиков больше грязи. Автор так увлекся процессом шельмования, что не замечает уже своих ошибок. Вот, к примеру, что он приводит в качестве ошибки: "Копаетесь в исходниках и вместо самолета у вас полетит хоть Адмирал Кузнецов". Зачем же, спрашивается в разделе ошибки подсовывать пример последствий хакерского взлома? И насколько вообще этично и корректно с правовой точки зрения поучать читателей на страницах компьютерного журнала, как лучше ломать чужую разработку и тут же ее хаять за ошибки?

Или другой пример. Иллюстрируется открытый фонарь самолета с комментарием: "Для тех, кто любит летать с ветерком". Остроумно, конечно, но здесь автор, очевидно, не разобрался, что самолет завис, выполняя фигуру "колокол", а по сему открытый кокпит ошибкой не является. Откройте вы в LockOn фонарь на большой скорости - и его непременно сорвет.

Рассмотрим теперь высказывания Юрия по вопросам боевой авиации, на основании которых, опять же, критикуется LockOn. Вот что автор пишет:

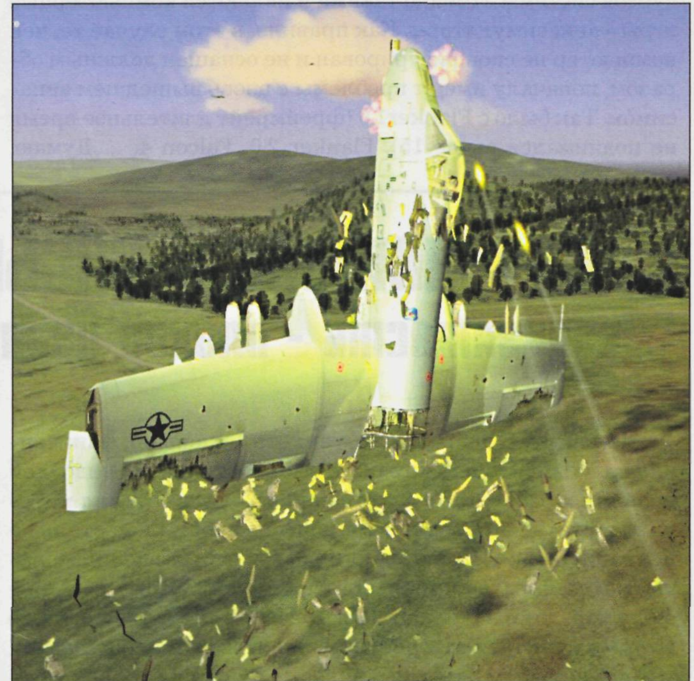
"... такое впечатление, что разработчики посчитали - главным оружием A-10 является не GAU-8, а ракеты с бомбами. Это на противотанковом самолете с противотанковой пушкой!"

Да это не мы так решили, уважаемый автор, а создатели самолета. Семиствольная пушка GAU-8 далеко не так эффективна как ракеты AGM-65 Maverick, специально предназначенные для уничтожения бронетехники противника, не входя в зону поражения ПВО.

Или другие высказывания, вроде этого:

"... В жизни при прямом попадании управляемой ракеты полностью заправленный самолет превращается в большой факел"

Откуда что берется?! В реальной жизни зенитные ракеты управляются таким образом, чтобы подрываться на расстоянии от десятков до нескольких метров до цели, чтобы шариками и стрежнями гарантированно повредить жизненные центры самолета. При этом самолет редко кардинально разрушается, хотя и такое возможно в игре, в чем автор легко мог бы убедиться.


Вот, что будет с A-10 при удачном попадании. Этого мало!

О необъективности и предвзято негативном настрое автора говорит также его не совсем литературный стиль. Вот что он пишет про наш замечательный шейдерный водный взрыв.

".. попробуйте только раз бултыхнуться в водную гладь, и спецэффекты системы "тихо плещется вода в стенках унитаза" оставят незабываемые впечатления"

И грубо и не культурно как-то...


Тот самый водный взрыв. По-моему никак не подходит ассоциациям Юрия

В заключение, несколько слов по поводу "тормозов" и ошибках в игре. У этой проблемы две стороны. Одна - качество и исправность используемой компьютерной системы. На сегодняшний день в России существует много возможностей приобрести компьютер. На каждом радиорынке десяток самостийных производителей предложат вам дешевое решение из сомнительных комплектующих. По тому, как такие производители процветают, нетрудно сделать вывод, какими компьютерами, в основном, пользуются у нас в стране. Прибавьте к этому еще "лицензионный" софт, купленный, как правило, тут же на рынке и установленный "умельцами". После многих лет пользования таким компьютером в нем скапливается зоопарк всяких программ, конфликтующих между собой и с операционкой. И вот, поверх всего этого ставится программа, требующая всех ресурсов системы. Именно такими и являются компьютерные игры - авиасимуляторы. Как правило, в этом случае те, чей компьютер не сконфигурирован и не оснащен должным образом, поначалу имеют проблемы с вновь вышедшем авиасимом. Так было с Flanker1.0 (фреймрейт длительное время не поднимался выше 15), Flanker 2.0, Falcon 4, ... Думаю, вирпилы продолжат мой список. Те, кто набирался терпения, со временем преодолевали проблемы и осваивали сложный, но увлекательный жанр, те же кому терпения не хватало, бросали это дело до лучших времен. Именно эти, системно зависимые проблемы и являются в большинстве случаев причиной недовольства LockOn.

К сожалению, встречаются ошибки и другого сорта, с которыми мы также ведем бескомпромиссную борьбу. Поскольку нашей задачей является получить, наконец, высококачественный продукт, мы, безусловно, приветствуем любую конструктивную и обоснованную критику. Но вот, к сожалению, такие статьи, как Юрия Пашолока, заставляют непродуктивно тратить время на полемику.

Благодарю редакцию за возможность выступить на страницах вашего журнала.

С уважением к аудитории и редакции,

Тишин Игорь,
Генеральный директор Eagle Dynamics
Руководитель проекта LockOn

Орфография сохранена

Комментарии к письму "Предвзятость - плохой навигатор"

Юрий ПАШОЛОК

Будет ли Lock On "бегать" на моем компьютере с такой же скоростью, как "Забытые Сражения"?
- Нет, это две разных игры от двух разных команд-разработчиков.
Диалог на форуме SimHQ между игроком и продюсером Мэттом Вагнером из Ubisoft

Не каждый день можно увидеть рецензию, написанную руководителем команды-разработчика. К подобной реакции я был готов с самого начала, когда готовил материал к статье по Lock On. В процессе работы над столь не понравившейся Игорю Тишину статьей были использованы материалы официального форума Ubisoft, а также форумов SimHQ и Sukhoi.ru. Искренне надеюсь, что Игорь не считает эти ресурсы "желтыми". К сожалению, у меня нет возможности привести в полном объеме комментарии, оставленные на форуме Sukhoi.ru сотрудниками Eagle Dynamics, но некоторые из них я не могу не процитировать.



Список летабельных самолетов с французского сайта Lock On. Здесь их девять, в игре - шесть

1. Игорь Тишин называет мою статью тенденциозной "потому, что существуют десятки специализированных игровых сайтов, в которых о LockOn отзываются весьма позитивно". Образцовыми сайтами он считает SimHQ.com и GameSpot.com.

Мы их таковыми не считаем. Как и в любых других западных средствах массовой информации, на этих сайтах встречаются статьи, в объективности которых имеются сомнения. На том же GameSpot.com игра Shadow of Destiny получила рейтинг 7.7, в то время как английский PC Gamer поставил ей 1.8. Странное расхождение, не находите? Нам кажется, что рейтинги зависят и от того, насколько та или иная игра пролоббирована в конкретной редакции. Ubisoft - влиятельная компания.

2. Если же сравнивать мой обзор Lock On с соответствующими материалами российской игровой прессы, то картина также не безоблачна. Я не встречал еще человека, который бы не считал Андрея Ламтюгова достойным специалистом по авиасимам. В своей статье Андрей также не рисует радужную картину. Более того, в начале материала он описал свои самые первые впечатления, которые, как известно, являются самыми верными. А вот к концу статьи ему пришлось вспомнить о реверансах, т.к. картина вырисовывалась неприглядная. И он ставит релизнутой игре приличный рейтинг... с учетом будущих исправлений. Подход спорный, но таково мнение уважаемого автора.

А ведь гарантии поддержки игры патчами нет, и Игорь Тишин это прекрасно знает. Вот что по этому поводу сказал главный программист Eagle Dynamics Валерий Блажнов на официальном форуме Lock On: "... ты когда-нибудь видел проект, который, будучи завершенным и снятым с финансирования, продолжал весело и радикально совершенствоваться? Можешь не отвечать - вопрос риторический. Ситуация реально будет развиваться следующим образом - выйдет несколько патчей, в которых кое-что будет исправлено из числа наиболее вопиющих багов". Финансирование игры со стороны Ubisoft прекращено (об этом сказал сам Игорь Тишин на форуме Sukhoi.ru). Так за что тогда игра получила высокий рейтинг?

3. “Сколько времени нужно для создания современного авиасима - вопрос риторический”. Игорь говорит о том, как сложно создавать современный военный авиасимулятор, приводя в пример Falcon 4.0 и Flanker 1.X. Но ведь Lock On нельзя рассматривать как новую игру в привычном понимании этого слова, скорее - это развитие линейки Flanker 2.X. Lock On "выросла" из Flanker Attack (она же Frogfoot),


Один из первых скриншотов из Flanker 2.0. Разница с Lock On не столь уж очевидна, не так ли?

то есть является большим адд-оном. Из форумного постинга Валерия Блажнова мы узнали точную дату начала работы над Lock On - 6 октября 1999 года.

Lock On разрабатывалась более четырех лет.

Следует напомнить, что разница между адд-оном и новой игрой заключается в появлении нового, революционного контента, которого нет в предыдущем продукте. Lock On же является продуктом эволюции. То, что бронетехника научилась ездить и воевать, - всего лишь добавление новых деталей.


Деревья из "Забытых Сражений", почувствуйте разницу

4. Оценить фотореалистичность изображения Игорь предлагает по скриншоту с F-15, пролетающим на небольшой высоте. И все же, фотореалистичность - это не тот случай, когда местность "обтягивается" фототекстурой (что мы и наблюдаем на указанном скриншоте), а деревья изображаются парой перекрещенных плоскостей. Понять, что представляют собой буро-зеленые пятна вообще невозможно: то ли это густые заросли кустарника, то ли рощицы низкорослых деревьев. Настолько все фотореалистично.

С высоты в несколько километров отдельные деревья вообще не разглядеть, но многие (и я в том числе) ждали Lock On из-за возможности полетать на штурмовиках, которые применяются на весьма малых высотах. Невыигрышно смотрится и наземная техника, практически без изменений перекочевавшая из Flanker 2.X. Даже не верится, что у танка на скриншоте текстура разрешения 512X512 пикселей (выглядит она как 256X256, если не хуже).

5. Отдельного упоминания заслуживают реки, которые "получили возможность "течь" все время только в направлении понижения уровня". О каких возможностях течь можно говорить, если большая часть рек являются банальными текстурами?!

6. Немного о "новом графическом движке, полностью поддерживающем все последние достижения компаний


Та самая текстурная "дорожка из синего кирпича"

nVidia и ATI". Так называемые "шейдерные технологии" связаны лишь с водой, облаками и эффектом выхлопа. Сделать воду, "как в Morrowind", не так уж и сложно, а вот добиться при этом минимальной потери производительности - совсем другое дело. Добавление новой воды и пары других спецэффектов далеко не всегда позволяет обоснованно утверждать, что игра сделана на абсолютно новом движке, не так ли?

7. В качестве новшества Игорь Тишин упоминает "режим векторного отображения, настоящую геоинформационную систему (GIS), совершенно необходимую для планирования современных боевых действий". Полезная фишка. Но почему для трети самолетного парка игры (Су-33 и МиГ-29) нет не только кампаний, но и одиночных миссий? Не успели за четыре года разработки, GIS делали? Будет с патчем?

8. Интересно сочетание фраз "раньше некоторые фирмы с одним самолетом разбирались по 4 года" и "на Западе техническая документация на эти самолеты давно доступна". То есть Eagle Dynamics четыре года вставляла в Lock On давно доступные данные? По-моему, этот процесс занимает немного меньше времени.

9. "Десятка багов Lock On" в моей статье была сформирована из нескольких сотен багов, упомянутых в баг-репортах на официальном форуме Ubisoft и форуме Sukhoi.ru. Не вполне понятна позиция Игоря Тишина относительно скриншота с багом - открытой кабиной самолета во время выполнения фигуры "колокол". Глюк-то заключается не в открытой кабине, а в самой возможности ее открытия на высоте 5200 при нулевой скорости машины. Или это фича?

10. Не менее интересно смотрится обвинение в том, что я провоцирую игроков на взлом игры. Во-первых, в тексте нет ни малейшего намека на то, как заменить самолет на "Кузнецова". Во-вторых, баг этот известен еще со времен Flanker 2.0. Более того, при особом усердии "Кузнецовы" можно подвесить вместо ракет, и это тоже не было исправлено.

11. Немного о системе повреждений. Предоставленный Игорем скриншот безусловно впечатляет, но есть одна маленькая деталь. Двигатели самолета работают на авиационном топливе, которое очень хорошо горит. Вы где-нибудь видите огонь? Между тем, штатные топливные баки A-10 вмещают 4853 килограмма авиационного топлива.

12. Игорь говорит о том, что "в реальной жизни зенитные ракеты управляются таким образом, чтобы подры-

ваться на расстоянии от десятков до нескольких метров до цели, чтобы шариками и стрежнями гарантированно повредить жизненные центры самолета". Вещь вполне очевидная, только есть одно маленькое "но". Осколочная боевая часть зенитной ракеты 48Н6Е, использующейся в комплексе С-300, имеет массу 24 килограмма.

А теперь представьте себе, что все это взорвалось в десяти метрах от самолета. От машины в этом случае должны остаться "рожки да ножки", догорающие по пути к земле. На скриншоте же мы видим результат обработки самолета



В реальной жизни: результат попадания в израильский "Мираж-III" 23-мм снарядов, выпущенных египетским МиГ-21...

ЗСУ 2С6 "Тунгуска", непонятно, как им вообще можно иллюстрировать разговор о ракетах.

13. Отдельный разговор о пушке GAU-8, которую Игорь Тишин не считает основным оружием А-10. Игорь, вас не смущает тот факт, что GAU-8 разрабатывалась специально для штурмовика A-10 Thunderbolt II? Фактически, носовая часть фюзеляжа А-10 строилась вокруг этой самой GAU-8. Специально для GAU-8 разработаны снаряды с обедненным ураном, обладающие более высокой пробивной силой. Впервые они были применены в 1991 году во время операции "Буря в пустыне".



О воде. Так выглядит место падения самолета в "Забытых Сражениях" (слева) и Lock On (справа)

Кстати, в Lock On возможности использования этих снарядов нет.

14. Напоследок хотелось бы сказать пару слов о "сомнительных комплектующих" и "лицензионном" софте. Система, на которой запускался Lock On:



... и Lock On: результат столкновения МиГ-29 с А-50

AMD AthlonXP 2400+
M/B Soltek SL-KT-400-A4/L
512 Mb DDR SDRAM
HDD 120 Gb Seagate Barracuda ATAV 7200 RPM
128 Mb Leadtek A250 Ultra (GeForce 4 Ti4600)
S/B Live! 5.1
Джойстик - Saitek X-45
O/S - Windows ME, лицензионная

О производительности игры на этом компьютере я уже говорил - 4-10 FPS. Lock On периодически "вылетает" при загрузке миссии. Неоднократно игра просто намертво "вешала" машину, которую приходилось принудительно перегружать. При каждом запуске игры перенастраивали джойстик, который почему-то определяется игрой как Saitek Magic Keyboard. И это далеко не все баги и прелести, характерные для поведения Lock On на моем компьютере.

Естественно, статья, написанная по игре, которая после четырех лет разработки оказалась сырым полуфабрикатом, не могла содержать хвалебные гимны. Но назвать ее предвзятой...

KULT

Служители "Культа"

Rifle

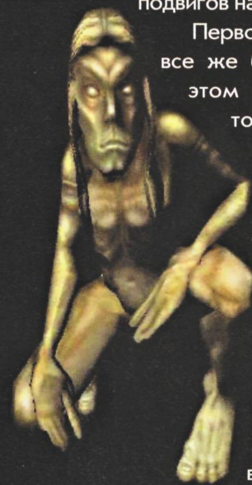
The Soft Parade has now begun,
Listen to the engine's hum...
Doors

★ Жанр RPG ★ Издатель Project 3 Interactive ★ Разработчик Project 3 ★ Дата выхода II квартал 2004 ★ Сайт www.kult.3dpeople.de

3D People - настоящие трехмерные люди. Народные герои Словакии, в чьих жилах течет кровь. Недавно с помпой отмечали пятилетие графического движка. Когда помпа сломалась, в ход пошли ведра, тазики и даже совок для мусора. Притомились, но в обиду никого не дали. Молодцы. Скоро в их доме ожидается прибавление. Давно пора, а то мир совсем извелся.

Кому нести печаль свою?

Сколько времени нужно для того, чтобы создать "Культ"? "Depends on", - скажете осторожные вы. Слова, декорированные золотом мудрости. Действительно, зависит. От поисков издателя, жанра, заглавной буквы для названия, наконец. Итого почти четыре года. За данный период adventure стала RPG/action, Cult превратился в Kult, а вымершие когда-то динозавры так и не воскресли. Нисколько не опечаленные последним фактом, девелоперы ловко открывают очередное дыхание и бодрым голосом без малейших признаков одышки рапортуют о состоянии трудовых подвигов на сегодняшний день.



Первое и самое важное - игра все же будет готова. И уже в этом полугодии. Слезы восторга не успевают затопить континентальную Европу, ибо практически сразу впитываются сухими фактами. Главный герой-монах возвращается из далекой медитации в монастырь, где прошли детство и юность. И что он видит вокруг? Враги сожгли родную хату, убили всю его семью. Куда пойти теперь? Выбор за вами, дорогие вы наши, хотя и не очень велик: направо - победа, налево - победа и прямо - тоже она.



Смелость замысла поражает, но это только ягодки. Далее же открывается подлинное громадье перспектив. Где-то там, в четырех сторонах света, раскинулись ширОко два игровых мира. Один - реальный (RealWorld), вкусом напоминающий Европу средних веков, поджаренную на готическом масле. Другой - Мир-Мечта (Dream World в первоисточнике, точность перевода не гарантирую), изрядно приправленный фантазией разработчиков, поэтому за вкус не ручаюсь. Известно лишь, что используется он магами преимущественно в качестве генератора энергии. При этом кудесники закона Ома являются полупроводниками, а конечный потребитель получает по заслугам.

Кроме того, существуют уникумы, способные бродить из яви в мечту и обратно. Нашего монаха природа способностями не обидела, а значит, встреча с Заветным неизбежна. Ничего хорошего это не сулит, кроме дополнительных расходов на поправку здоровья после знакомства с мечтательной (мечтающей?) фауной... Впрочем, о чем я!? Ведь RPG, "экспа", "были ваши - станут наши", уровни, в конце концов! Нет, два мира определенно лучше, чем один.

Во всех изученных автором материалах дела девелоперы очень хвалят ролевую систему игры. Мол, хоть и стандартная, зато сами придумали. Поминают какие-то skills, perks, upgrade points при level-up. Обещают мужчинам мужчину, женщинам женщину и наоборот, богатый квестами и диалогами геймплей, а также "Главных Негодяев", чье количество можно будет регулировать в игровых опциях (max 6)...

Пока вы сбиваете подушками свои сорванные крыши, хочу напомнить краткое содержание предыдущей серии. Итак, словацкий город Кошице, скромный особняк в стиле "барокко", группа молодых людей (они же 3D People) уже пять лет разрабатывает графический движок для компьютерной игры Kult, которую они же разрабатывают почти четыре года... Графический движок получается замечательным. В его силах полностью трехмерно творить, выдумывать и пробовать изометрического вида картинку с высокодетализированным бэкграундом, малополигональными моделями и освещением в реальном времени. Все видеоэффекты компонуются из различных элементов по принципу конструктора Lego, что позволяет создавать неограниченное (гоню, в этом мире все имеет свои границы - прим. автора) число заклинаний, салютов, фейерверков и новогоднюю пиротехнику в придачу. Интерактивный ландшафт откликается на любые пожелания играющих: окна выбиваются, двери вышибаются, стены рушатся (иногда рушатся и горы, поэтому перед использованием движка необходимо тщательно ознакомиться с прилагающейся инструкцией).

И вот он, юбилейный пятый день рождения, дрожит от нетерпения помпа, специально приготовленная ради замечательной даты, как вдруг...

Остается только добавить, что бой тоже будет в реальном времени, поскольку это вам не Fallout, блин! Баста.

Н

Вы знаете хоть одну RPG без спайдеров! Вот и я не знаю



Где-то я все это уже видел. Только вот этой дырки в полу не было



Rifle

Вершки и корешки

Найдите все корни многочлена.
Задача

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Cenega** ★ Разработчик **Tannhauser Gate** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт игры **www.cenega.com/index.php!shgame=14**

Козьма Прутков изрек, что зрить надо в корень (иногда все же говорить лучше, чем жевать). Я посмотрел и узрел еще одну "ролевуху". А также понял, откуда у нее растут рога, уши и хвост. Само собой, из корней. Консольных. Глаза бы мои ничего этого не видели, но коли назвался груздем, то слово - не воробей... Определенно, жевать тоже бывает полезно.

Смена онлайновой конфессии на JRPG - дело рискованное, но сердцу не прикажешь. Полякам из Tannhauser Gate очень нравится серия Final Fantasy, а, кроме того, есть еще большая и чистая любовь почитателей консольных ролевушек. По 50 у.е. за копию. Поэтому Mimeses Online брошена на съедение корейским виртуалам, в Варшаве нынче дуют ветры кельтских мифов и преданий.

"Корни" - это потому что деревья. Trees of Elements - слоны и черепаха мира Lorath. На которые точат зубы и когти местные вредители. Главный герой был взращен в семье Стража одного из Деревьев. Он молод, весел, подчас беззаботно глуп и не видал больших проблем. Зато проблемы его видели. В гробу. Очень большие проблемы в красивом таком гробу. То, разумеется, был глюк, но они об этом не догадываются и поэтому прикладывают все силы, дабы воплотить мечту в реальность. Серьезная ошибка. Ибо не рой яму другому - не экскаватор. Так все и случится.



Сюжет ковровой дорожкой будет виться по лесам, полям и рекам, юный герой, где рысью, где галопом, промчится по его изгибам, петлям и зигзагам, но шаги влево и вправо консольным этикетом не предусмотрены. Наверное, чтобы зигзаги не вышли штопором. Что ж, плавали - знаем.

Ковры - это красиво, но истинному герою радости в них - как бультерьеру в плюшевом медвежонке. Другое дело, арена. Вокруг тигры-людоеды, жуки-короеды и Windows Millenium, а в центре всеобщего внимания вы: глаза сверкают, зубы стучат, в руках - верный медный таз, коим кто-нибудь обязательно накроется.

Данная картина настолько впечатлила девелоперов, что они именно ее и решили воплотить в своей игре. Более семидесяти арен разнообразного фасона и дизайна уже изготовлены и ждут своего часа, минуты и секунды. Характер представления обещан пошаговый в реальном времени. Выглядит сие следующим образом - каждый из участников атакует в свой ход, однако в промежутках между атаками можно передвигаться по полю битвы, защищать себя и друзей, прятаться за их спинами, если старуха с косой проявила к вам слишком пристальное внимание. Словом, возможностей почти как у персонажей голливудского блокбастера. Happy End тоже предусмотрен.

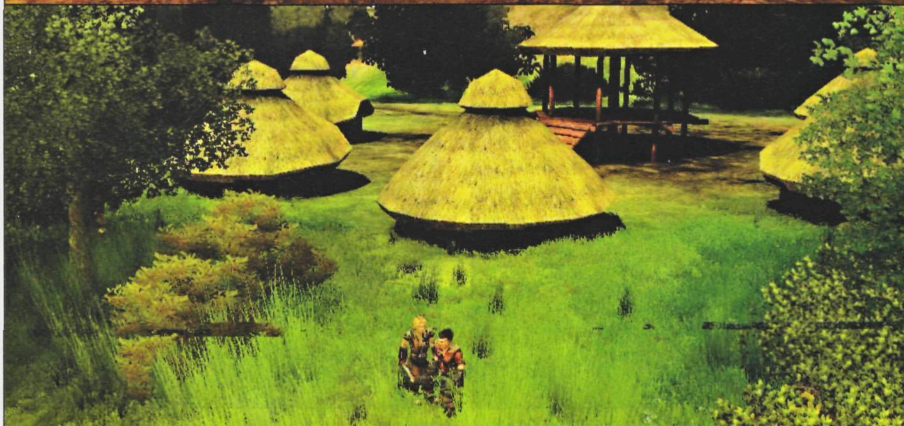
Кстати, о друзьях. Их у протагониста будет много. Всяких разных, всевозможных и разнообразных. Даже вампир из благородного рода (ручной вампир - моя давнишняя мечта, правда, я слышал, что они терпеть не могут сухого корма). Но для выступлений на арене существует ограничение: больше трех не собираться. К оппонентам, само собой, это не относится. Дискриминация, но опять же согласно протоколу.



К перечисленным забавам прилагается ролевая система: атрибуты, навыки, боевые и магические, заклинания, наступательные и оборонительные, и специальная зубочистка для благородного вампира. Впрочем, героя с остальными товарищами тем более не забудут. Будут, будут. И еще как. Подробности пока не разглашаются, но артефакты (максимальный набор) гарантируют.

Далее по протоколу у нас game over, а кто слушал - молодец. **Н**





Корсары II

В логове "Акеллы"

Владимир ВЕСЕЛОВ

- Какой симпатяга парень! - радостно сказал Вася китайцу.
- Очень, очень симпатичный! - подтвердил пожилой китаец.
- Мы вчера брали французскую шхуну, так он так весело перестрелял там пол-экипажа, что о них даже никто пожалеть не успел!..

Владимир Кунин. "Иванов и Рабинович или "Ай гоу то Хайфа"

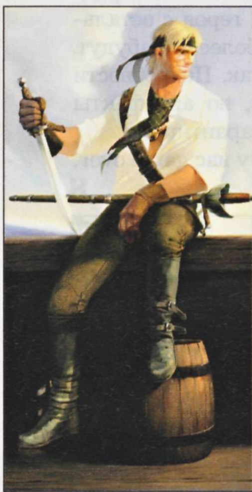
★ Жанр **RPG/Strategy** ★ Издатель **Акелла, 1С** ★ Разработчик **Акелла** ★ Дата выхода **II квартал 2004** ★ Сайт **www.akella.ru**

В вестибюле компании "Акелла" посетителей встречает чучело улыбающегося волка. Впрочем, это только поначалу кажется, что он улыбается; если присмотреться, становится понятно - он хищно оскалился. Работники компании тоже постоянно улыбаются, но после знакомства с волком начинаешь задумываться, а улыбка это или же...

Забегая вперед, скажу, выбраться из "волчьего логова" нам удалось в целости и сохранности (и даже кое-что унести в клюве). Но вот душевное равновесие мы чуть было не утратили. Скорость, с которой в нас закачивалась информация, явно превышала производительность наших "мозговых модемов", а ее количество грозило забить "винчестеры памяти" до отказа. Тем не менее, воспользовавшись достижениями современной техники, мы смогли принять и понять почти все.

Корсары не умирают

Некоторое время назад акелловцы подложили нам свинью. Впрочем, свинья очень симпатичная, розовенькая, с хвостиком-крючком. Да и подложили ее не только нам, а всем, кто когда-либо что-либо писал о "Пиратах Карибского моря". Каждый обозреватель, рецензент и просто журналист обычно начинал свой опус со слов типа: ранее эта игра была известна как "Корсары II".



Разработчики никак не комментировали эти заявления (из вредности, наверняка), а через полгода, как ни в чем не бывало, сообщили, что разработка вторых "Корсаров" продолжается. ПКМ же - это просто игра, созданная на движке "Корсаров" и использующая некоторые наработки из них.

Не стану вдаваться в тонкости маркетинговой политики компании и ее взаимоотношений с зарубежными издателями, а поведаю, к чему привело это "отступление от генеральной линии" с точки зрения игроков.

Предложение сделать игру по фильму "Акелла" получила, когда "Корсары II" находились в весьма высокой степени готовности. Кроме того, симбиоз игры и фильма задал довольно жесткий сюжет, поэтому разработчикам пришлось отправить за борт приличное количество интересных фишек и оригинальных наработок. Проведя инвентаризацию остатков, разработчики обнаружили, что из них вполне можно сделать еще одну игру, причем именно такую, какую хотелось иметь армии поклонников первой части.

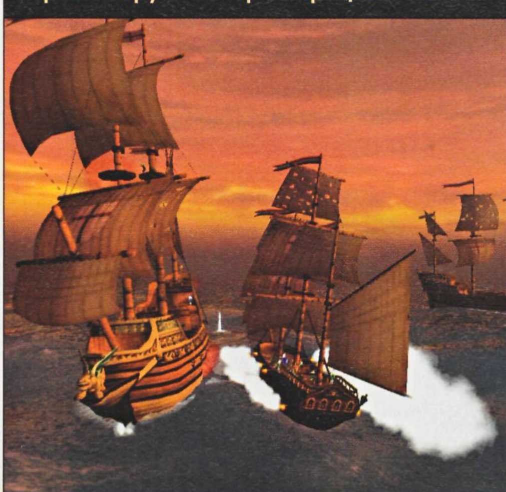
Какой же будет новая игра? Прежде всего, это уже не столько RPG, сколько стратегия, стало быть, в ней нет сюжета как такового. Игроку не нужно в очередной раз спасать мир, бороться с древним проклятием или заниматься еще какой-нибудь подобной ерундой. Перед ним ставится задача, которую и преследует любой нормальный пират, - загрести как можно больше золота и получить в процессе как можно больше удовольствия. Так что, хотя в игре и есть возможность полной и окончательной победы (о ней чуть ниже), можно играть, пока не надоест (а надоест она очень и очень не скоро).

Действие разворачивается на том же самом архипелаге, что и действие первых "Корсаров", но лет на тридцать позже. Физическая география не изменилась, а вот экономическая и политическая очень даже. Небольшие поселки превратились в развитые города, необжитых островов практически не осталось, дряхлеющая владычица здешних морей Испания стремительно утрачивает влияние, а ее место стремятся занять молодые хищники - Англия, Франция и Голландия.

Руководить нам предстоит одним из двух персонажей - Блэйзом Девлином (приемный сын героя первой части Николаса Шарпа) или Беатрисой Шарп (понятия не имеем, кем она приходится Николасу Шарпу). Из того, что нам рассказали, можно сделать вывод: различия этих персонажей чисто внешние. Так что квестов "Соблазнить губернатора" или "Наставить рога губернатору" не предполагается.

Теперь о главной фишке игры - возможности создать собственную базу. Захватив город (при этом вам придется вести бой и на море, и на суше), вы можете посадить там собственного губернатора. В качестве такового выступает один из ваших офицеров, причем от его характеристик напрямую зависит будущее благосостояние колонии, так что ставить на высокий пост только что нанятого недоумка нерационально, при-


А телефончик вам, молодой человек, я сейчас нацарапаю шпагой...


Корабль с грузом сигар возвращался с Ямайки

дется пожертвовать хорошо покачанным членом вашей партии. Далее нужно позаботиться о надежной обороне (соперники постараются отбить колонию обратно) и экономике. Через некоторое время поселение начнет давать стабильный доход, так что вложенные средства окупятся сторицей.

Как видите, тут игра становится настоящей стратегией, причем, поскольку для ее победоносного завершения нужно подчинить весь архипелаг выбранной вами нации, придется не просто хапать, что плохо лежит, а вести планомерную кампанию.

Впрочем, как я уже говорил, разработчики не навязывают игрокам свою волю и не заставляют их следовать заданным путем. Вы сможете выбрать тот вариант своей карьеры, который вам больше по душе. Например, создав базу, вы можете ее вовсе не покидать, а все дальнейшие действия переложить на плечи подчиненных. Тут вам поможет следующее приятное нововведение - возможность делить свою эскадру и ставить отдельным кораблям какие-то задачи. Можно отправлять подчиненных на свободную охоту за купцами, а можно и заняться торговлей самому. Пока не ясно, можно ли будет перекладывать на плечи подчиненных выполнение квестов (а их в игре будет очень и очень много, поскольку в нее встроен специальный генератор квестов), но и без этого фишка весьма любопытная и вполне стратежная.

Хотя игра делается на том же самом движке, что и "Пираты Карибского моря", выглядит она значительно красивее (ответственные за движок сотрудники "Акеллы" хлеб даром не едят) и реалистичнее. Система повреждений доработана, возникающие на борту пожары, рушащиеся мачты и взрывающиеся пушки доставят любителям морских баталий немало приятных впечатлений.

О капитане Бладе и капитане X

Любимому многими персонажу посвящена новая, пока не анонсированная, игра от "Акеллы". В значительной мере все пока скрывает завеса секретности, но кое-что нам разведать удалось. Игра делается по книгам Рафаэля Сабатини, но она не будет точно повторять сюжет. Игрокам предстоит некоторое количество миссий, каждая из которых более-менее повторяет один из эпизодов бессмертной эпопеи. Причем, в отличие от книжного варианта, выстроены они будут в строгой хронологической последовательности. По сути - те же "Пираты Карибского моря", но с другим главным героем и упором на экшн-составляющую.

О третьем проекте "Акеллы" в данный момент известно еще меньше . С помощью разных недозволенных методов (подкуп, запугивание, шантаж) нам удалось установить следующее: действие игры будет проходить в середине XIX века. Главный герой является типичным персонажем вестерна, авантюристом без стыда и без совести (в смысле, без страха и упрека), предпочитающим сначала стрелять, а уж потом выяснять "Кто сказал мяу?". Соответственно и геймплей будет заточен под стрельбу, драки и прочие развлечения благородных донов. Предполагается и наличие героини, причем, хотя играть можно будет только за одного персонажа, судьбы героя и героини тесно связаны. Естественно, не обойдется без морской составляющей: будут и путешествия на кораблях, и морские сражения, но и тут главное не стратегия или тактика, а жесткое действие. Так что "Акелла" принимается культивировать непаханую ею до сих пор ниву жанра экшен.

"Акелле" не считают самым клевым свой последний графический движок и ведут работу над новым (я бы назвал его "движком третьего поколения"). Где-то тут должна быть соответствующая картинка, которую легко принять за фотографию с натуры. Ответственно заявляю, это не фотография и не монтаж, а реальный скриншот. На фоне этого движка все великолепие "Пиратов Карибского моря" выглядит жалкой мазней.



Тест новой версии движка: не смотрите на грубую модельку корабля (на ней проверяют физику), вы обратите внимание, какие теперь волны

"Какой прикид самый клевый?"

На этот вопрос, согласно Терри Пратчетту, нужно отвечать: "Тот, в котором я рассекаю". По счастью, в

Напрашиваются такие соображения - "Акелла" уже своей первой игрой выставила планку для морских симуляторов столь высоко, что ни о какой конкуренции речи быть не может. Вот и приходится ей конкурировать с самой собой. И делают они это прекрасно.

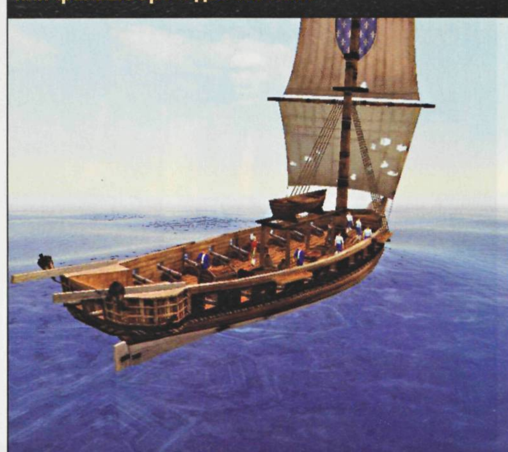
Какие игры будут сделаны на этом движке, пока точно не ясно (известно только, что вторые "Корсары" его не получат, а вот "Блад" - вполне может), однако ждать стоит начинать уже сейчас. Как и все прочие игры "Акеллы".

Н

Ну и кто здесь у нас "Хозяин морей"!



Так, признавайтесь, кто вчера на Хайроке пропил фальшборт и две мачты!!



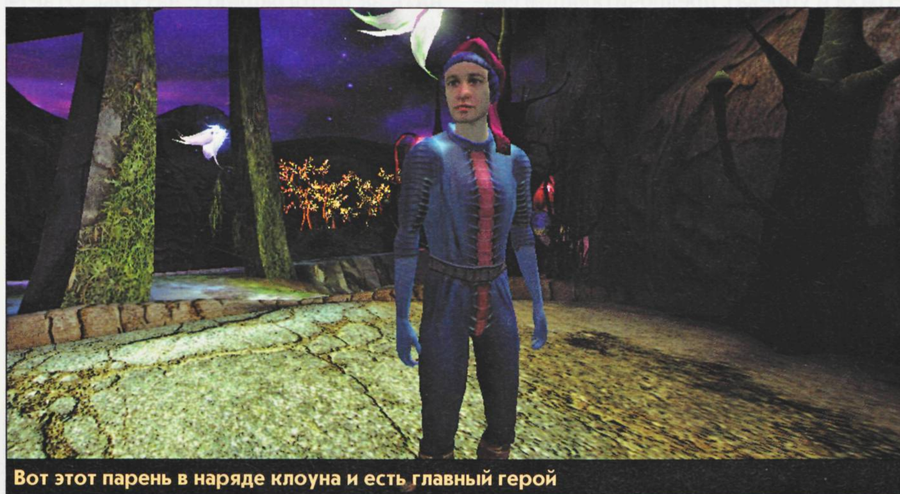
MYSTERIOUS JOURNEY II

Загадки в темноте

Александр ВАСНЕВ

Самое мудрое — число
Пифагор

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **The Adventure Game** ★ Разработчик **Detalion** ★ Рекомендуется **Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.mysteriousjourney2.info**



Вот этот парень в наряде клоуна и есть главный герой



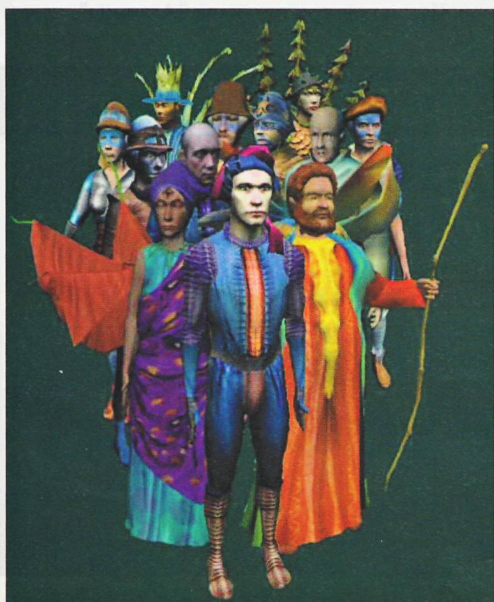
Слово Mysterious в название игр всегда вызывает некоторые опасения. То ли сценаристы припасли для игроков загадочную историю, с множеством хитросплетений, которые успешно распутываются только в последнем акте сюжета, то ли разработчики сами не до конца поняли, что за игру они создали и с помощью введения в название игры эпитета "загадочный" в этом признаются. К счастью в творении компании The Adventure Game, хоть и не четко, но все же просматривается первый вариант. Итак...

Как заваривалась каша

Неизвестно где, неизвестно когда существовала в космосе планета, чем-то отдаленно напоминающая Землю. Жизнь на ней была прекрасна и удивительна. Но наступил прекрасный день, который стал началом конца. Хотя внешне все выглядело достаточно безобидно: на орбите сего оазиса был замечен космический корабль явно не местной выделки. Команда данного транспортного средства не торопилась нанести визит вежливости и чего-то выжидала, если не сказать - приглядывалась к местным жителям, видимо, уже имея печальный опыт контактов с аборигенами из других миров. Но даже такое пассивное поведение пришельцев стало причиной раздора на планете, обитатели которой разделились на две противоборствующие партии: алиенофилы и алиенофобы, которые впоследствии образовали кланы Transai и Ansala соответственно.

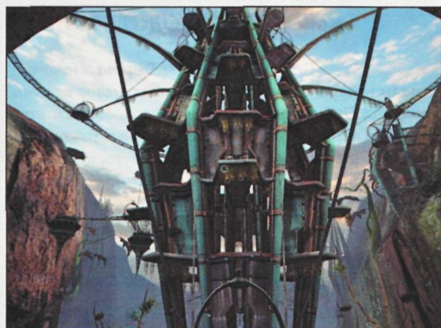
И начался на планете разлад, плавно перетекший в гражданскую войну со всякими сопутствующими прелестями. Инопланетяне, видя, что творится, попытались вмешаться, видимо поговорка "двое дерутся, третий не лезет" не была в ходу в их родном мире. В итоге при приближении к очагу раздора корабль попал под огонь орудий Ansala и был банальнейшим образом сбит. А гражданская война и не думала останавливаться, перейдя в новую плоскость: борьбу за образ жизни, борьбу технократов и зеленых. Так прошло 300 лет, цветущий мир превратился в пустыню...

Но все это игрок узнает лишь со временем, а во вступительном ролике нам показывают летающее в космосе нечто, отдаленно напоминающее пораженную циррозом печень. Правда, как оказалось, печень была всего лишь орбитальной станцией, переживающей не самые лучшие времена, ибо по всем расчетам через 16 дней сия конструкция должна была окончить свои дни в водах многострадальной планеты. В этот самый миг в криогенном отсеке станции просыпается главный герой (Sen Geder), страдающий такой характерной для главных героев болезнью, как амнезия. В качестве источника столь необходимой герою информации выступает присутствующая в том же отсеке голограмма неизвестного персонажа, которая сообщает Сену, что двести с чем-то лет назад (на 80-м году гражданской войны) космонавта принудительно поместили в криоотсек в качестве наказания за якобы решающее участие во всех бедах, приклю-





Задача с мостом одна из самых интересных в игре



чившихся с его родным миром. На этой пессимистической ноте невесть откуда взявшийся энергетический залп ставит в рассказе жирную точку.

Дальнейшие изыскания позволяют узнать следующую экстраважную инфу:

- неизвестным стрелком оказывается некое подобие киборга (Companion), напоминающий, правда, большой говорящий валенок;
- по альтернативной версии исторических событий, рассказанной чудо-валенком, Сен - не редиска, а непонятый современниками герой;
- сбежать со станции нельзя.

Но, как это обычно бывает, кто-то где-то как-то забыл закрыть, и в результате бывший заключенный все-таки делает ноги из своей тюрьмы и отправляется на исследование некогда родного, а ныне чуждого, даже враждебного мира.



Companion, есть в нем что-то от обуви, не правда ли!

Досчитай, досчитай до ста...

Mysterious Journey 2 можно с полным правом назвать не игрой, а сборником задач по комбинаторике и началам геометрии в картинках. Дело в том, что геймплей игры построен по следующей схеме: в наличие имеется ряд заданий, более-менее логично притянутых к сюжетной линии. После успешного решения очередной головоломки игра демонстрирует скриптовой ролик, дальше следует новая задача, новый скриптовой ролик - и так до посинения. Приняв такую концепцию, разработчики разом избавились от таких совершенно ненужных вещей, как инвентори (главное оружие математика – мозг) и диалогов с NPC (всю нужную информацию игра выдает по ходу роликов). Задачи в игре варьируются от беспросветно-тупых до разумно-интересных, порой заставляющих игрока, вооружившись ручкой и бумагой, искать решение в мире реальном, а уж только потом переносить его в виртуальное пространство. Единственный минус, относящийся без исключения ко всем заданиям, это тотальное отсутствие условий решаемых проблем. То есть получается задача в квадрате: предварительно требуется определить, что и каким образом нужно проделать, и только потом можно переходить к непосредственному решению проблемы.

А надо ли пробовать

Визуально-звуковое оформление игры не вызывает восторженного шока и трепета. Нет, все не так плохо, но не покидает ощущение, что проект сделан на средненьком уровне. Отдельно хочется остановиться на такой детали: по непонятным причинам NPC-люди присутствуют только в скриптовых сценках. Поначалу данная фича производит немного жутковатое впечатление. Идешь ты по степи, никого не трогаешь, и вдруг игра прерывается, и нам показывают ролик, где вокруг героя уже собралась приличная толпа из желающих пообщаться. После конструктивного диалога игра возобновляется, а степь по-прежнему пустынна...

Если кратко охарактеризовать игру, то все не так плохо, как могло бы быть. Придуманный сюжет пусть и не является высокохудожественным произведением но, тем не менее, адекватно вписывается в атмосферу игры. Mysterious Journey 2 смело можно рекомендовать всем любителям поломать голову в свободное от работы время. А в награду за их усердие и сообразительность разработчики поведают красочную историю про человеческую глупость...

Н

Скоростное надземное метро, мечта Мэра в Кепке



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.2

Да, "зеленые" тут упертые, некоторые от этой упертости аж заколосились, или это они радиацией на досуге балуются!



ВИЙ: ИСТОРИЯ, РАССКАЗАННАЯ ЗАНОВО

Как умирают панночки, совсем не так, как умирают философы-семинаристы

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

- Поиск Хомы Брута. Начать?
- Да! - заорали упыри и вурдалаки изо всех углов церкви.
- О'кей, - ответил Вий и принялся своими узловатыми ручищами шарить вокруг себя, не сходя с места. Вскоре натолкнулся он на морды упырей, приведших его, и объявил:
- Обнаружена старая версия нечистой силы! Для продолжения удалите старую нечистую силу!
Леонид Каганов. "Вий-98"

★ Жанр **Адвентюра** ★ Издатель **DISCUS GAMES** ★ Разработчик **Crazy House** ★ Рекомендуется **700 MHz Pentium II, 128 Mb RAM** ★ Сайт **www.crazyhouse.ru**

К списку имен влиятельных украинских девелоперов не так давно добавилось еще одно - студия Crazy House. Имя новое, но людей, которые в ней работают, новичками в нашей индустрии назвать тяжело. Сейчас они разрабатывают танковый симулятор "Т-72" и готовятся начать еще несколько проектов. Правильно делают: если переиначить слоган популярного радио - "хороших игр должно быть много".

Первенцем студии стал "Вий". Для тех, чей игровой стаж подкатывает к десятке, первая же ассоциация при знакомстве с игрой - Phantasmagoria. Если вы не заценили в свое время произведение Роберты Вильямс, то нужно вернуться на несколько лет назад.

Перемотка в 95 год

Была распространена тогда следующая технология. Актеры перед камерой отыгрывали различные варианты поведения, после чего их оцифровывали, аккуратно вырезали из синего фона и размещали на заранее подготовленных картинках. Потом в зависимости от действия игрока выдавалась соответствующая анимация. Так было сделано несколько отличных проектов, с которыми мы познакомим вас как-нибудь в рубрике forgottenware. В итоге игра приобретала кинематографичность и в то же время не требовала на разработку таких больших затрат, как при съемке интерактивного видео. Однако с ростом технологий стало ясно, что работать в чистом 3D еще дешевле, и поджанр "фантасмагоричных" адвентюр практически исчез, оставив на память несколько окаменелых звездных имен.

Теперь обратно в 2004

"Вий" создан именно по такой, почти забытой технологии. Хома Брут - главгерой бродит по экрану, собирает предметы, убегает от казаков и размышляет, "жарко ли целуется гадалка". Первое впечатление от игры немного портит неидеальная анимация; знаете, если jpg сохранить в небольшом разрешении, иногда на четкой границе рисунка появляется такая неприятная рябь (по-научному это называется эффект Гиббса). Но в целом "Вий" не смотрится гостем из прошлого.

Разработчики адаптировали классическое произведение для игры, оставив от оригинала только основной сюжет и ключевых персонажей. Большинство диалогов написаны заново, и только один раз ухо царапнула фраза Хомы, что-то вроде "оно мне надо, так напрягаться?" (семинаристу девятнадцатого века и вдруг - "напрягаться")[1]. В остальном же - прилично стилизовано, даже более чем.

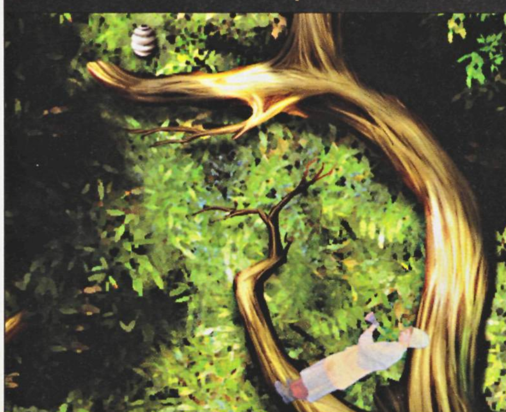
Как игра

Видимо, авторы "Вия" сами не слишком часто играют в квесты. Создается впечатление, что разработчики понимали, "как правильно", но не знали, "как принято". Удивительно, но это пошло игре на пользу. "Вий", с одной стороны, не выглядит кустарным продуктом, с другой - достаточно нестандартна, чтобы привлечь внимание человека, которому уже успела приесться шаблонность жанра. Давно к нам в инвентарь не попадали взаимозаменяемые предметы (правда, к концу игры в котомке у Хомы скопилась куча ненужных вещей), да и простенькая, но вносящая разнообразие нелинейность тоже в последнее время штука нечастая. Проснется наутро Хома седой или нет - оно в игре посякому бывает. Да и проснется ли вообще. Герой может погибнуть, но это бу-


Не спи, не спи, Хома...



Допившийся до белой горячки Хома, как только покидает винный погреб, мгновенно трезвеет


Это не осина, это какая-то проклятая секвойя!

1. Ревью было написано по пре-релизной копии, и в финальной версии, некоторые фразы могут быть заменены.

Между прочим...

Вы заметили, что седая ведьма с клюкой, катающаяся на спине Хомы, и хорошенькая ведьмочка-трупачок очень похожи? Нет, это не потрясающая работа гримера и не цифровые технологии, просто ведьму играют мать (заслуженная артистка Украины Елена Качан) и дочь (Екатерина Качан).



дет легкая смерть, и, скорее всего, вы сами будете пробовать различные варианты, чтобы лишний раз просмотреть заставку.

Процесс отпевания панночки разнообразят несколько мини-игр. Надо отдать должное, они интересные, по большей части - оригинальные, но при этом неоправданно сложны. Мини-игры на то и "мини", чтобы слегка развлечь игрока, а в "Вие" на то, чтобы победить казаков в "городки", может уйти больше времени, чем на прохождение всей квестовой части. И эти "городки" вам покажутся сущей безделицей по сравнению с чудовищно трудной аркадкой, в которой нужно помочь Хоме взобраться на осину.

Поднимите мне веки

В игре есть недостатки, и ей далеко до квеста идеального. Но главное - "Вий" это не "русский квест" и даже не "украинский", в том печальном смысле, которые сейчас принято вкладывать в эти слова. Это нормальная игра, и если вы уже успели отойти от школьной программы, то добро пожаловать. Хома Брут пропадет без вас.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

7.2

Главный черт

Юрий Лихота, руководитель студии Crazy House, самый лихой из украинских разработчиков, отвечает на вопросы "Навигатора"



Хорошо быть руководителем студии: хочешь - квест делаешь, хочешь - симулятор, хочешь - йогурт ешь

Навигатор Игрового Мира: **Здравствуй, Рисеч, у нас есть много вопросов к тебе как разработчику. Но больше всего нас волнует, приедешь ли ты на КРИ, какие игры привезешь и возьмешь ли с собой пивной аппарат?**

Юрий "Рисеч" Лихота: Здоровее видали. На КРИ мы, конечно же, собираемся, и помешать может только обострение ситуации на Тузле, где мы по законам военного времени как специалисты в области танкостроения и потусторонних сил должны бум возглавить оборону (ряд смайликов - прим. ред.). Пивной аппарат на КРИ не берем, так как не хочется повторяться, да и таможня может не дать добро. Но сюрпризы готовим - как для участников конференции, так и лично для вашей редакции, серьезно озабоченной геополитической ситуацией в России (еще ряд смайликов - прим. ред.).

НИМ: **Фильмы и спектакли про "Вия" у суеверных актеров считаются проклятыми. Не было ли при разработке игры каких-нибудь странных случаев, таинственных исчезновений программного кода, неполадок при монтаже? Может быть, кого-нибудь из программистов находили на утро мертвым без следов физического насилия, но с выражением ужаса на лице?**

ЮЛ: На этот шутливый вопрос я хочу ответить серьезно. Проблемы действительно были и с людьми, и техникой. Даже символическая тарелка, с которой киношники начинают все съемки, разбилась об камеру только со второго раза... дальше - еще веселей... Поэтому, чтобы не испытывать судьбу, я решил обратиться к церкви. И отец Андрей, священник Украинской Православной Церкви, освятил проект, офис, съемочный павильон и всю творческую группу. Вы, в отличие от нас, можете смеяться, но атмосфера разрядилась и работать стало легче...

НИМ: **После "Вия" вы планируете сделать что-то еще такое же с полноэкранным видео? "Вечера на хуторе близ Диканьки", например.**

ЮЛ: Конечно, у Николая Васильевича есть много произведений, из которых без особого труда можно сделать сценарий увлекательного квеста. И есть вещи гораздо круче "Вечеров..." Были сделаны даже кое-какие шаги в этом направлении. Но тут, в первую очередь, нужно подождать реакции рынка, ну а потом и паблишеров. Ведь никому не нужно рассказывать, что видеоквесты - достаточно рискованный продукт даже на российском рынке, не говоря уже о западном. Так что поживем - увидим.

НИМ: **Были еще идеи, по каким произведениям будете делать игру, или вы сразу решили, что это будет "Вий"?**

ЮЛ: Думать о "Вие" я начал года четыре назад. Было сделано несколько попыток. Написано несколько сценариев, в том числе и адаптированных под нынешнее время. Но мы решили, что если не сможем написать лучше, то хотя бы не испортить сделанное гениальным мастером. И еще я хочу искренне поблагодарить Сергея Грицая, директора фирмы "Дискус", который сразу же поддержал мою бредовую идею и на протяжении нескольких лет не давал мне ее похоронить.

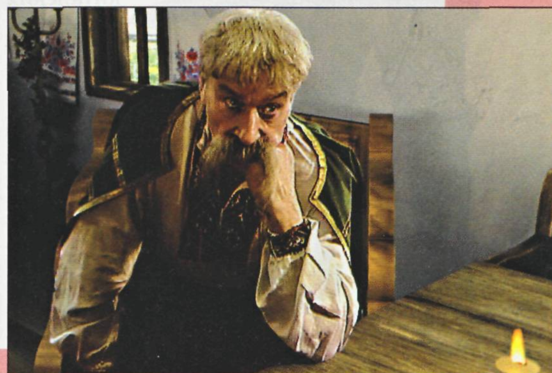
НИМ: **Вы только что закончили разработку квеста, доделываете симулятор. Что дальше - стратегия в реальном времени?**

ЮЛ: Мысли, планы, конечно же, есть, но вряд ли это будет RTS... Хотя загадывать, сам понимаешь, дело не благодарное. Время покажет... Как говорил слепой - увидим.

НИМ: **Спасибо за интервью. Нам действительно приятно, что у вас получилось очень неплохая игра. Удачи вам в ваших следующих проектах, мы их с нетерпением ждем. Впрочем, Тузла все равно наша.**

ЮЛ: Да забирайте вы эту Тузлу... Как Аляску у Штатов взад отвоюете, так сразу и забирайте.

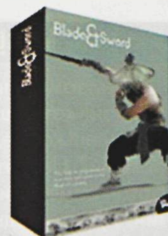
Н



BLADE & SWORD

Позволь, я отрублю ему голову!

Константин ИНИН aka Гуру Брамин



- Ты глава деревни?
Оба понимали,
что она имеет в виду.
Ли Брэкетт.
"Собаки Скэйта"

★ Жанр **Rogue RPG/Arcade** ★ Издатель **Whiptale Interactive, Акелла** ★ Разработчик **Pixel Studios, Centent Interactive** ★ Русское название **Клинок доблести** ★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 256MB RAM, 16MB Video** ★ Сайт **www.whiptailinteractive.com/games_bladeandsword.php**

Казалось, ясно: Blade and Sword может быть милой вещью. Приятной. То есть может вообще провалиться (посмотреть на тот же Fate), а может реализовать пару интересных придумок. На востоке любят Diablo и StarCraft и клоны делают охотно, но все равно масштаб принципиально не тот. Diablo, Blizzard, опыт, потраченное на разработку время - даже если и мы и укажем на недостатки оригинала, сделать "так же, но лучше" практически невозможно.

И вот теперь я думаю: откуда берется эта странная уверенность?

Все было как обычно...

Вы появляетесь в городе, беседуете с NPC, получаете первые квесты, прицениваетесь к аптечкам, выходите на кишащую монстрами местность - и первая же группа зомби дает вам по ушам. Ключевые отличия от того, что вы привыкли видеть в исполнении "первой же группы зомби": после проведенной серии ударов они падают на землю и встают с ополовиненным лайфбаром. Если враги окружили вас, то они не позволят сосредоточить внимание на одном из них: дадите заскучать остальным - они не дадут заскучать вам. После того, как враг встает из нокаута, он какое-то время неуязвим, а сам же наносит удар по стоящему рядом игроку немедленно. Необходимо либо отойти, либо встретить удар в блоке. Да, в блоке.

Более всего китайских разработчиков смущало в продукте североамериканских коллег следующее обстоятельство: сам процесс умерщвления монстров в Diablo монотонен и лишен смысла. Ты обмениваешь количество кликов на количество экспы - никакого напряжения ума. Спорить трудно; и как оказалось, решение проблемы действительно существует. Blade and Sword сделал комбат центральным элементом игры, как бы скрестив Diablo и Double Dragon. И на первый взгляд, в этом ключевое отличие Blade & Sword от оригинала.

Правая нога - хрусть пополам!

Итак, что же представляет собой новый, модифицированный комбат? Прежде всего, это принципиально другие монстры. Они сильно бьют, долго живут и активно сопротивляются попыткам их убить. Появившийся в игре блок доступен и врагам, которые активно им пользуются. Сила ударов противника такова, что одна удачно проведенная комбинация (у них такие тоже есть) может полностью снять с тебя жизнь. Уже третий-четвертый встречающийся монстр - Greavedigger - просто чудовищен. Лайфбар двойного размера. Частое использование блока. Сильные удары. Комбо-атака, при удаче не убивающая только полностью здорового игрока. Супер-удар - серп-бумеранг, бьющий игрока при движении как вперед, так и назад. Лишение стамины, то есть возможности блокироваться, при любом поражении игрока. И при всем этом - высокая активность: если Gravedigger рядом, у вас нет времени на перекладывание лечилок.

Поведение монстров зависит от характера и способностей; новое поведение - новые неприятности. Кроме убийц-одиночек, существуют командные игроки; стратегия здесь следующая: группа окружает тебя, соблюдая дистанцию. При попытке атаковать любого из игроков остальные дожидаются, когда между вами завяжется бой, после чего сбегаются и начинают все вместе бить в спину. Да, они слабые. Но их шесть. Причем бьют они, повторюсь, в спину, то есть блок против этого не сработает.

Бой в Blade & Sword физически более реалистичен, чем в Diablo. Наносимые удары задевают столько монстров, сколько бы в зоне поражения их не было. Отлетевший от удара монстр сбивает тех, кто оказался на его пути.



Мелких порубали в прямом смысле этого слова. Остался орангутанг

Яростный медведь крутит комбу, но я успел сместиться



Направление, с которого пришел удар, играет роль: и мелюзга, бьющая в спину, и возвращающийся серп Gravedigger'а (если вы, отбив серп на его пути "туда", остались на месте и не развернулись, то на пути "обратно" вы примете его на спину) быстро учат воспринимать пространство как пространство.

Итог - совершенно другое ощущение боя; точнее - в принципе появившееся ощущение, что это бой, а не кровавое месиво. Дьябла - это оптимизация процесса выкашивания. Навернем персонажа так, чтобы он двигался через толпу еще быстрее; рассчитаем прокачку, оптимизируем цифры, спланируем тактику - и на сенокос. Сам сенокос - результат нашего расчета. Ну, и немножко ловкости. В Blade & Sword в поле нас ждет бой. Отступать, менять направление атаки, принимать на блок и отвечать ударом - я еще не говорю о битвах с боссами. Никакого бессмысленного рубилова: не закрылся, пропустил удар, пропустил два удара - погиб, погиб - босс успел восстановить часть жизни. Хочешь двигаться - сражайся.

Соответственно такой политике создана система скиллов. Почти никакой чистой магии, summon'ов, роста параметров. Все - атаки: концентрация энергии в удар, проведение серий, расчет на работу с группой противников... Кунг-фу - основа этого мира; рост персонажа выражается в увеличении скиллов кунг-фу, мастерство игрока - в применении их на поле. Система комбо позволяет соединять скилы в цепочку и вешать ее на одну кнопку, мутузя одного противника до полного и окончательного уничтожения. При желании вы можете выйти на местность и устроить раздачу всем сразу, создавая комбо на ходу, настоящим вихрем проходя по разлетающимся врагам. Хотите - обстоятельность, хотите - ярость.



Вербальных комментариев нет. Есть торжествующие горловые звуки

Разница между классами персонажей - в особенностях применения кунг-фу громилой, обычным воином и хрупкой девушкой: от мощи до высочайшей ловкости, но всегда это - бой. Простора для прокачивания скиллов здесь заметно меньше, чем в Diablo, по три уровня на каждый - и это тоже важно. Скилл в Blade & Sword - не цифры. Скилл - это особенности нанесения удара; куда важнее научиться пользоваться в сражении этими особенностями, чем увеличить количество или силу самих ударов. Разработчикам удалось сделать клон Diablo про битвы кунг-фу. Но что интересно: ключевым отличием от Diablo эти битвы кажутся только на первый взгляд.

...до основанья, а затем...

Через несколько часов игры выясняется, что от Diablo в игре осталась система "города - поле". Ну, и цвета бутылок. Все остальное было принципиально изменено - и получилась совершенно новая игра.

Уже упомянутая система скиллов - это четыре линейки по три скилла в каждой. Лимит развития каждого скилла - третий уровень; прокачка стоит больше, чем пойнт, но к 24-му уровню можно иметь по единичке в каждом скилле, то есть все нормально работают. Параметры персонажа растут самостоятельно - никакого перераспределения.

Денег в игре мало. Отдельный поклон разработчикам - после "Дьябло" нам вернули ощущение денег. Лечилка - это ценность. Даже небольшая. Даже после того, как ты продвинулся в игре. К середине первого эпизода появляются деньги на то, чтобы купить запас лечилок (запас, не бесконечный поток, а так, чтобы если вдруг что - выпить и знать, что еще есть); но все равно есть куда потратить эти деньги. Никаких безграничных запасов, не расслабляться!

Шмоток нет. В принципе. Зато система драгоценных камней, вставляемых в оружие, развита и фактически заменяет собой шмотки: рост параметров от использования хороших камней весьма серьезен. Слоты есть изначально, камни можно как вставлять, так и извлекать, но и та, и другая процедуры стоят немалых денег.

Spagyric cube - аналог Horadric'a - позволяет не просто сплавлять камни во все более дорогие, а проводить сложные эксперименты с самыми неожиданными результатами. С помощью дополнительных реагентов из драгоценного камня можно получить то, что в Diablo называлось амулетом, - таблетку, увеличивающую основные параметры.

Метательное оружие вынесено в отдельный класс и совмещено с



Зимний Китай. Меня слегка видно за домом






чистой магией. Дротики всех мастей позволяют атаковать с относительно безопасного расстояния и наносить значительный урон. Свитки и прочие носители магического заряда могут воздействовать непосредственно - огонь, яд, холод, вызывать союзников или, скажем, создавать собственную иллюзию для отвлечения врага. Все это - недешевые развлечения, использующиеся для поддержки в действительно сложных ситуациях. По крайней мере, так получается логичнее.

Вдумчивый подход

Перечислять отличия можно долго. Как вам, скажем, такая вещь, как training by fire: персонажу предлагается какое-то время побегать по небольшой площадке, уворачиваясь от летящих со всех сторон файерболов (вы играли в Karateka?) Награда - повышение базового параметра. Вдумайтесь: просто за то, что продемонстрируете ловкость, Вы получаете на пять процентов увеличенную защиту. Как это?

Самое интересное, что разработчикам удалось завязать все вышеперечисленные вещи и ряд вещей неупомянутых в полноценный гемплей. В хорошую сбалансированную игру. Это не клон Diablo - Blade & Sword похож на нее намного меньше, чем Warcraft на C&C. Это результат размышлений о том, какую еще игру можно сделать в этом русле. Что-то исправлено: например, бесконечность денег (конечно, это вопрос вкуса, но, повторюсь, авторы вернули деньгам смысл). Что-то придумано с нуля, например, вся кунг-фу система. Что-то переосмыслено - возьмем описание во внутренней энциклопедии процесса сплавления драгоценностей в более совершенные. Почему из трех плохих получается один хороший? При улучшении качества камня он теряет в весе, поэтому для получения полноценного камня второго уровня необходимо взять несколько камней первого. Камень третьего, высшего уровня - артефакт еще более сильный; процесс его создания еще более сложен, и для того, чтобы вероятность успеха была высокой, должны использоваться только камни высокого уровня: вы не можете взять один хороший и добить его до нужной массы плохими. Это все - вместо дьябловского "патамушта".



И, кстати, я еще не пробовал сплавлять хороший камень плюс два плохих. Возможно, получение камня совершенного - действительно вопрос вероятности.

Рабочая лошадка

Это другая игра. В своей нише - полноценная. Если заинтересоваться построением комбо и рецептами кубика, в ней можно провести немало времени. Это не убийца "Дьябло". Но и не жалкое подобие; и мысль о том, что клон "Дьябло" может быть только милой безделушкой, пожалуй, перестает быть актуальной.

Да, можно указать на недостатки Blade & Sword. В Diablo все то, чем можно быть теоретически недовольным - вплоть до монотонности процесса выкоса, в конечном итоге не раздражает, поскольку встраивается в единую систему. В Blade & Sword даже разумные сами по себе вещи оказываются иногда несколько невнятными. Ну к чему нам возможность нанесения монстру увечий, меняющих его параметры (а вы действительно можете увидеть и нежить без голов, и орангутанга без руки с колотушкой), если нет способов целенаправленно наносить такие увечья. Отличная идея, а превращена в разновидность critical hit'а. Иногда не понятно, с новшеством мы имеем дело или с недоработкой: ограниченное количество лечилок в магазинах (на каждом заходе в город происходит respawn, но иногда это чревато вылечившимся боссом). Отсутствие лечилок нужного размера (они слишком дорого стоят, чтобы переплачивать за банку, в которой вдвое больше здоровья, чем мой максимум). Невозможность путешествовать из эпизода в эпизод через waypoint'ы - все это после Diablo кажется неприемлемым. Наконец, Blade & Sword не заботится о том, чтобы увести игрока в свой мир: серьезным туториалом в игре не пахнет. Часть важных вещей мне пришлось перед написанием уточнять в мануале - мануал Diablo я разглядывал разве что из любопытства.

Все это есть. Но все это недостатки хорошей игры, а не проблемы плохой. Blade & Sword, как я уже сказал, полноценна. И после нее на новые игры с геймплейной структурой Diablo можно возлагать большие надежды.

Не усложняйте

Blade & Sword - великолепная игра для любителей Diablo. Она дает новые ощущения внутри той же схемы, и опыт этот весьма приятен.

Тем, кто не любит Diablo, обращать на этот тайтл внимания не стоит. Ничего принципиально нового он не даст - ну, разве что в "Дьябле" вам больше всего не нравилась монотонность умерщвления монстров.

Третьего, я так понимаю, не дано. Вам надо просто увидеть Diablo II, если вы вообще играете в компьютерные игры.

И напоследок - еще раз: это не убийца Diablo. Никто так даже не заявляет. Это проект, еще раз повторюсь, сделанный на той же геймплейной структуре. Не враг и не конкурент. Это просто игра. Хорошая игра.

В конце концов, в ней даже нет multiplayer'а.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.7
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
ДИЗАЙН	★★★★★★☆☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆	

МНОГО ШУМА

Анна ЩЕГЛОВА

Я никогда не бываю так занят, как в часы своего досуга.
Цицерон

ДЕЛО_13

★ Жанр **Мета-игра** ★ Издатель **1С, snowball.ru** ★ Разработчик **Pan Vision** ★ Рекомендуется **Pentium III 866, 256 Mb RAM** ★ Оригинальное название **Polis 3**
★ Сайт **www.snowball.ru/13**

Я - новый шеф полиции небольшого прибалтийского города. Вверенный мне город нельзя назвать спокойным и беспроблемным. Пять лет назад на его улицах орудовал убийца по кличке Степной волк. Его жертвами становились молодые женщины, мотивы его преступлений неизвестны. Сейчас следы Волка пропали, но жители города все равно боятся выходить из дома по вечерам. Дело в том, что не так давно у нас объявились жестокие грабители, и многие связывают происходящие зверства с тем самым убийцей.



Мои орлы

Полицейский участок - это наше все

В моем подчинении - оперативно-розыскная группа из четырех человек: две женщины и двое мужчин. Три следователя и один судмедэксперт. Я наблюдаю за ними на экране, щелкнув на подчиненном, я могу направить его в нужную локацию для поиска свидетелей, вызова на допрос или обыска.

К сожалению, экран довольно примитивен, поэтому я частенько не могу отличить Эркина Ахмедовича - следователя родом из Средней Азии - от медэксперта Инги Борисовны.



Все внимание на изображение слева. Как только допрашиваемый начинает волноваться, оранжевое поле увеличивается. Когда размеры поля достигают максимума, он откажется отвечать на дальнейшие вопросы

Я и мои следователи проводим много времени на территории участка. Здесь мы работаем с уликами, составляем отчеты, роемся в архивах, допрашиваем свидетелей, выявляем новых фигурантов дела и вскрываем трупы.

Самая популярное место в участке - комната отдыха. Каждый раз, справившись с поручением, следователи несутся туда, чтобы попить кофе. Они подходят к кофейному аппарату, наливают чашку, отходят к центру комнаты и начинают энергично подносить руку к голове. Минут через десять все повторяется, и так - до восьми часов вечера.

Восемь вечера - по домам

Утром каждого дня я отбираю тех, кому предстоит сегодня поработать. Нельзя сказать, что эти господа - ленивые и невоспитанные, хотя временами их поведение огорчает и даже раздражает. Получая указания, полицейские всегда выражают собственное мнение относительно их (указаний) целесообразности. Недавно следователь, отправляясь на очередное задание, ехидно проговорила: "Если что - сконнектимся". Не нравятся мне такие вольности...

Но больше всего меня забавляет "игра 20:00". При наступлении этого времени в участке раздается звуковой сигнал, извещающий об окончании рабочего дня. Изображения всех сотрудников исчезают с экрана, и я теряю власть над ними до самого утра. Наивные... меня же не зря назначили шефом: настоящий начальник всегда сможет найти способ заставить команду поработать сверхурочно. Секрет в том, что, когда следователи отправляются по домам, я успеваю настичь их своим курсором, и в результате они остаются в моей власти, причем бесплатно.

Метод ведения расследований у нас весьма оригинальный. Подойдя к изучаемому объекту (будь то дом или лист бумаги), следователь останавливается, и до меня доносится звук печатающей машинки. Затем сотрудник возвращается в участок, кладет отчет мне на стол и с чувством выполненного долга отправляется пить кофе.



Из колонок льются звуки печатающей машинки, значит, следователь "в кружочке" работает

Такого понятия, как деньги, в "Деле_13" не существует. Вместо них - очки, которые расходуются на работу следователей, оплату штрафов за неправомерный арест, обыск или появление новой жертвы. Зарабатываются очки в результате обнаружения новой улики, раскрытия очередного факта или принятия грамотного решения по ходу расследования.



Не подумайте, что это групповое фото, просто сейчас мои бездельники пьют кофе

Вердикт

Большая часть игры сводится к беготне по городу в поисках свидетелей преступлений и улик, чтобы выстроить все события игры в четкую цепочку, позволяющую вычислить и поймать преступника. Управление этим процессом нельзя назвать захватывающим из-за слабенькой графической составляющей. Но если не придираться к внешнему оформлению и сосредоточить все внимание на сюжете, то "Дело_13", вполне вероятно, сможет пробудить интерес, в особенности у поклонников детективов.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★	6.1
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

БЮДЖЕТ

Прогноз погоды

Una hirundo non facit ver
Поговорка

Одна ласточка весны не делает, зато она – первая. Травка, солнышко, косяки в сени – все потом, согласно расписанию. Knights of the Old Republic нагрянула в начале зимы. И растаяли льды в душах представителей ролевой общественности. На канадскую пташку обрушился тропический ливень всеобщего признания из наград, хвалебных рецензий и любви до гроба ("Коробки Ха"?). Но возник вопрос: to be or not to be continued?



OGL+SRD

Накормите ваши ехидные ухмылки пургеном, и тогда горечь разочарования покажется вам слаще райского наслаждения. Автору отлично известно, что KotOR 2 быть. Не об этом речь. "Рыцари Старой Республики" стала первой компьютерной (да-да, разумеется, и приставочной тоже) D20-ласточкой, вылупившейся не из D&D-яйца. Для не владеющих терминологией перевожу и поясняю.

Мир Pen&Paper RPG (более известных на просторах почти-одной-шестой как "настолки") долгое время напоминал древне-чью-то-там космогонию. Три кита – TSR (в последующем Wizards of the Coast) с подземельями энд драконами, White Wolf и ее World of Darkness, а также Steve Jackson Games унд GURPS – отыгрывали роль несущей конструкции, прочая ролевая мелочь изображала ландшафт, придавая всему пейзажу более или менее правдоподобный вид.

Но часики тикали. "Дэ-четвертые" переворачивались в "дэ-восьмые", выпадали "дэ-двадцатыми" и катились до "дэ-сотых". Когда-то инспирированное настольным, компьютерное "вир-



туалье" превратилось в отрасль, сравнимую по оборотам с ВВП (это не тот ВВП, который каждый день по "ящику") какой-нибудь гордой, но небольшой европейской державы (нет, не Люксембурга – "небольшая" не значит "карликовая"), а три кита все несли и несли. Пока один из них (а именно WotC) вдруг не сотворил трюк из разряда цирковых.

В 2000 году свет увидела OGL – Open Gaming License (www.opengamingfoundation.org/ogl.html). Под нейтральной аббревиатурой скрывался ни много ни мало игровой движок (т.е. основные принципы, игровая механика и т.д. и т.п.) новой ролевой системы, предлагаемый бесплатно всем желающим разрабатывать собственные игры. Сама система получила название D20, и, когда чуть позже свет увидела третья редакция D&D, она была "всего лишь" частным случаем затеянной "Визардами" D20-революции.



А далее разразилась "ролевая лихорадка". Возбудителями ее стали разнообразные "жажды": денег, славы, творчества, любви, в конце концов. Переносчиками – упомянутая OGL и достижения софтварного прогресса (в частности, e-books формата PDF), ареалом распространения – миллионы больных на голову поклонников "живого" ролеплея. Заразиться мог прак-



тически любой, обладающий некоторым игровым опытом, полетом фантазии, трудолюбием и иной подобающей случаю статистикой. Талант тоже оказался нелишним, но с ним было как всегда: кому - много, кому – мало, кому – хрен на постном сале.

Количество издательств, выпускающих исключительно "настолки", поскакало вверх словно адепт ниндзюцу, подгоняемый толпой озверевших самураев. Те, что покрупнее, издавали книжки в твердом и мягком переплете по цене 20-50 гарантов американской конституции. Мелочь промышляла электронножнижным печатаньем. Штат представителей последней чаще всего насчитывал одного-двух дизай-



неров, художника и подсобный персонал (преимущественно из членов семьи главы и владельца компании). К работе над конкретным проектом могли привлекаться пара-тройка сторонних "шабашников" (ака "фрилэнсеров").





Практиковался и метод "народной стройки": в просторы WWW бросался клич сдавать D20-сырье, перечислялись требования по ассортименту и качеству, объявлялось вознаграждение – и раздавался производственный скрежет основных фондов. Народ нес, PDF'ы верстались и сдавались затем на комиссию в специализированные сайты-магазины типа RPGNow (www.rpgnow.com), где за 4-10 см. выше единиц становились доступными каждому позарившемуся на...

Со временем система (D20) эволюционировала от стандартной подземно-драконовой тематики до куда более экзотических D20 Modern, D20 еще-более-Modern и D20 все-что-угодно. На свет народилась "халява №2" – SRD (System Reference Document - www.opengamingfoundation.org/srd.html), излагающая те же самые основы, что и OGL, но с видом из-за угла через перископ.

Сваи для рая

А потом прилетела "ласточка", и стало очевидно, что компьютерная D20 – это не только +5 мясорубка "Башка Кирдык", но и четыре гигабайта бластеров, имплантантов и космических полетов во сне и наяву. И чего, спрашивается, весне еще нужно?



Вообще-то времена года – субъекты достаточно предсказуемые (потому как не субъекты вовсе, а объекты – ред.). Но когда за них берутся натуры артистические, начинает твориться черт те что. То критические дни вместо подснежников, то протухшие клоны вместо грозы в начале мая. Разве что травка остается травкой...

В таких условиях отыгрывать роль пророка весьма затруднительно. Однако если не я, то кто же, черт их всех побери?! С технической точки зрения D20 вполне доказала свою высокую компьютерную грамотность. Ей одинаково милы драконы и джедаи, она прекрасно себя чувствует в "пошаге" и реальном времени, с ней даже ролеплей охотно идет на сотрудничество. С этической – тем более никаких проблем. Используйте любой из вышеназванных документов поодиночке, вместе или в шахматном порядке – все равно ни одна сволочь не пожалуется вашей маме, что это именно вы сперли из дворовой песочницы чужой самосвал.

Получается, горизонт чист, дорога свободна и будущее, гостеприимно улыбаясь, уже распахнуло ворота компьютерно-ролевого D20-рая? Честно признаюсь: понятия не имею. Могу только строить догадки. Допустим, с эпическими сагами все сложно. В них даже самая распрекрасная ролевая система – всего лишь сваи под фундамент. Но создать что-нибудь диаблообразное (столь любимое народом), снабдить его нетривиальным сюжетом и наполнить питательным ролевым содержанием – скажите, кому от этого станет хуже? Вспомните, в конце концов, Divine Divinity... И я вас уверяю: D20 для такого случая подходит лучше, чем бейсбольная бита для особо жарких дискуссий. Кстати, жанровые рамки подгоняются под желание заказчика: фэнтези-драма, киберпанк-боевик *или басня о супергероях*. Поэтому никто не даст гарантии, что в чьей-нибудь гениальной голове уже не проросло зернышко не менее гениального D20-проекта о спасении всего святого вакуумно-гидравлическим дезинтегратором.

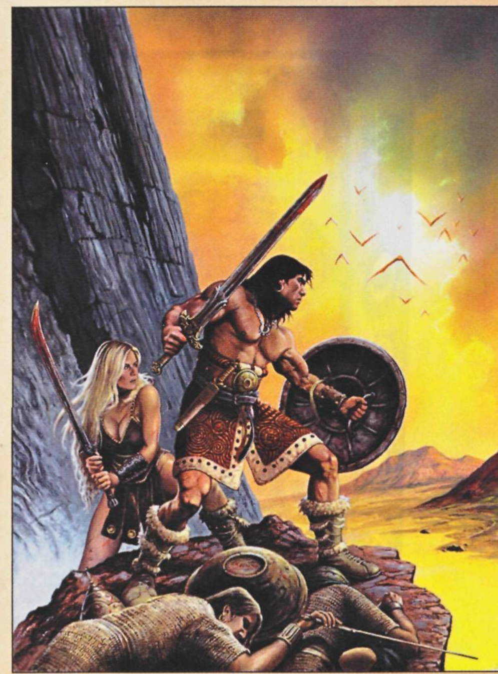
У девелоперов побогаче выбор, изощреннее. Можно замахнуться и на сагу. Например, докупить к сваям раскрученный мир-фундамент, налепить сверху лицензионный графический папье-маше и сосредоточиться исключительно на внешней и внутренней отделке. Минус деньги плюс время равно может-быть-нетленка. Может, конечно, и не быть... Ассортимент типовых фундаментов растет с каждым днем. D&D и D20 Star Wars – из реализованного. А кроме того: D20 WarCraft, D20 Babylon 5, D20 Conan, D20 King Arthur... Отечественные "миротворцЫ" пока чешут пятки либо не чешутся вовсе, однако когда-нибудь восстанут и они. Хочется надеяться. Короче, пора пророчить: чую, грядет... э-э-э... грядущее... мда... и выгрядет! Наверное. Пожалуй.

Reload

Пророчества делятся на сбывшиеся и наоборот. Если пророчество сбывается, то оно превращается в прогноз, поэтому сбывшихся пророчеств не бывает. Если пророчество не сбывается, то пророков сажают на кол, приколачивают гвоздями к доске почета или жарят на медленном огне, пока они не покрываются хрустящей корочкой. Наиболее мудрые пророки умирают сами. От старости. И становятся святыми. Им сооружают мавзолеи и посвящают трудовые подвиги. Но иногда забывают сохраниться. И тогда приходится начинать все сначала. Аминь.

При оформлении были использованы артворки Knights of the Old Republic, D&D WarCraft core rulebook, D&D WarCraft Sourcebook.

Н



ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Андрей БУТУСОВ
Андрей ИВАНОВ
Horse With No Name

Слияние форматов

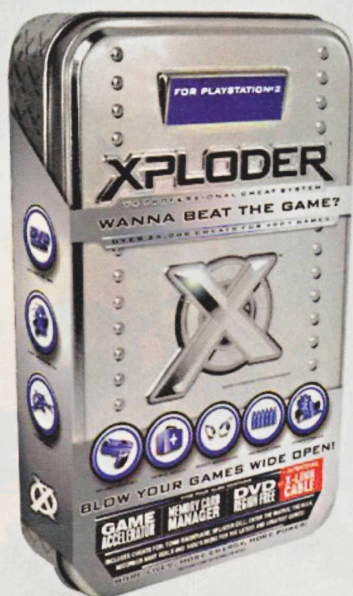
Создай свой гибрид PS 2 и PC



В свете недавно анонсированного компанией Microsoft девайса Xbox Media Center Extender Kit производитель периферийных устройств для игровых платформ компания Blaze с гордостью объявила о том, что начала продажу аналогичного устройства PlayStation 2 Xploder Media Centre Live, которое, как видно из названия, предназначается для PlayStation 2.

Данное устройство подключается к PC и использует его жесткий диск и выход в интернет (если таковой имеется) для просмотра различного видео в форматах DivX, Mpeg и AVI, графических изображений в форматах JPEG и PNG, а также прослушивания музыки в формате MP3. Все это предлагается по весьма невысокой цене, которая на данный момент составляет порядка $60.

Остается только задаться вопросом, зачем все это делать через приставку, когда проще все посмотреть на самом компьютере. Благо все относительно современные видео карты снабжены и TV-out'ом. - *А.И.*



Битвы гигантов - новый сезон

Заклятые друзья осваивают новый рынок



Компания ATI Technologies представила Imageon 2300 - игровой 3D-чип, специально разработанный для использования в сотовых телефонах и "хендхелдных" приставках. ATI утверждает, что его применение позволит игровым разработчикам отказаться от упрощенных решений, предоставив в их распоряжение полную свободу перемещений персонажей и визуально богатую трехмерную графическую среду.

Чип поддерживает "продвинутую" 2D- и 3D-графику, содержит декодер MPEG 4, способный осуществлять компрессию/декомпрессию изображений, порты для захвата видеоизображения от камер высокого разрешения, специальный движок для дисплея и встроенный буфер кадра.

Начало массового использования Imageon 2300 ожидается уже в этом квартале.

Вслед за ATI и NVIDIA объявила о создании специального графического чипа для мобильных телефонов - GoForce 2150. Уже известен и первый телефон, в котором будет установлен этот девайс. Им станет модель M34 1i от Mitsubishi Electric.

GoForce - мультимедийный процессор, созданный, однако, не для игр, а для работы с фото и видео камерами мобильных телефонов и хендхелдов. Чип способен обрабатывать и отображать картинку в двести шестидесяти двух тысячах цветов (64 бита) от камер с 1,3 мегапикселами на кадр. Кроме этого в GoForce 2150 встроена функция компрессии изображения в формат JPEG на уровне "железа".



При этом обещано, что энергопотребление нового чипа будет крайне низким, что позволит не только наслаждаться новыми возможностями, но и значительно увеличить продолжительность работы девайса. - *HWNN, А.И.*

PSP - забава для богатых?

Sony готовится сказать новое слово в маркетинге



Недавно назначенный на должность директора Sony of Europe Крис Диринг (Chris Deering) рассказал в своем интервью британской газете MCV о планах Sony относительно карманной приставки PlayStation Portable (PSP). По его словам, цена на это устройство будет весьма кусачей - где-то в районе двухсот-трехсот английских фунтов, что составляет интервал в $370-550 или €285-435.

Такая высокая цена, по словам Диринга, обусловлена тем, что Sony решила опробовать новую ценовую политику, отличную от общепринятой, когда сама консоль продается по заниженным ценам, а основная прибыль идет от реализации игр. В случае с PSP все будет наоборот - Sony будет брать основную прибыль с реализации "железа", в то время как доля прибыли от реализации игр, которой фирмы-разработчики обязаны делиться с Sony, будет чисто символической. По мнению аналитиков японской компании, такой шаг позволит привлечь к работе над играми под данную консоль множество известных фирм, что в свою очередь привлечет и потребителя.



Насколько этот план окажется удачным, и сможет ли PSP при таких ценах как-то конкурировать с GameBoy Advanced от Nintendo, цена на который составляет менее $100, мы узнаем только в конце этого года, на который намечено начало продаж. - *А.И.*

Хорошо сидим?

Кресло со всеми удобствами



Компания Loftgoods приступила к рекламе специального кресла, предназначенного для людей, увлекающихся играми. Кресло получило название Gamepod, в него встроен усилитель мощностью 300 Вт, пара коаксиальных громкоговорителей и "преобразователь ощущений". Все это вместе призвано обеспечить "подлинный комфорт, высокий стиль и невероятные технологии". Кресло способно работать не только с большинством игровых устройств (даже с Gameboy), но и с домашними кинотеатрами и просто видеомагнитофонами. Подключение девайса к приставке или DVD осуществляется единственным штекером. У пользователя имеется возможность регулировать уровень громкости и мощность вибраций. Подобную мебель можно с легкостью соединять последовательно, никто из домочадцев не останется в обиде. Цена новинки пока не обнародована. - *HWNN*

Приставочного полку прибыло



Компания Digital Interactive Systems Corp. (DISC) представила на прошедшей в Лас-Вегасе выставке потребительской электроники (CES) новую консоль DISCover.

Первая информация о девайсе появилась в ноябре прошлого года, а сегодня уже можно полюбоваться фотографиями изделия. Приставка использует встроенную модифицированную версию операционки Windows XP, позволяющую играться в компьютерные игры (какая правильная приставка!) с использованием телевизора вместо монитора. Сама DISC изделия не производит, вместо этого она лицензировала соответствующие технологии известным производителям железа (Apex Digital, Inc и Alienware). - *HWNN*

Совместимость - залог успеха

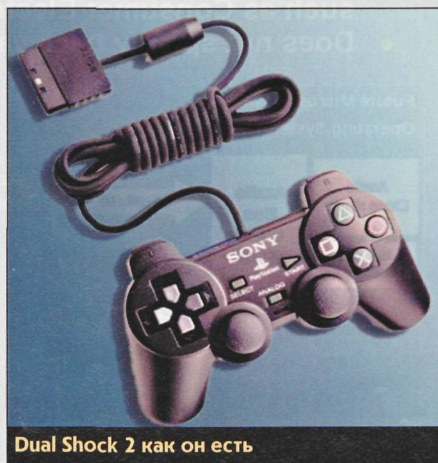


Sony, лидирующая на данный момент компания-производитель домашних игровых консолей, оставила в истории развития приставок весьма значимый след, сделав возможным запускать игры предыдущего поколения консолей на последующем. В данный момент основные конкуренты Sony предпринимают те же шаги.

Вслед за заявлениями Microsoft о том, что Xbox 2 сможет запускать игры своего предшественника, президент компании Nintendo, Сатору Ивата, в интервью японскому журналу о компьютерных играх Famitsu, заявил о том, что преемник GameCube, приставка с рабочим именем N5, будет совместима с тайтлами GameCube. Правда пока абсолютно не ясно, когда же Nintendo покажет свою консоль, которая заменит GameCube. Напомню, что компания планирует продемонстрировать на E3 в мае 2004 года некое устройство, однако, по словам официальных представителей, это не будет N5 или продолжатель серии Game Boy. - *А.И.*

Каким будет контроллер Playstation 3?

По сообщению британского сайта Computer and Video Games со ссылкой на высокопоставленного чиновника Sony Computer Entertainment Europe, пожелавшего остаться неизвестным, контроллер PlayStation 3 будет мало чем отличаться от стандартного Dual Shock 2. Ему по наследству достанется и название Dual Shock, вот только с приписанной цифрой "3".



Dual Shock 2 как он есть



Также, по словам этого анонима, новый контроллер будет беспроводным и обзаведется дополнительной кнопкой-триггером, которую планируется разместить под правой рукояткой. Разумеется, эта информацию относится к категории "слухи". Официально представители SCE ничего по этому поводу не сообщали, и, вполне вероятно, не будут сообщать аж до майской E3. Именно там Sony обещает продемонстрировать публике PlayStation 3. - *А.И.*

Все свое ношу с собой

Развлечения без проводов

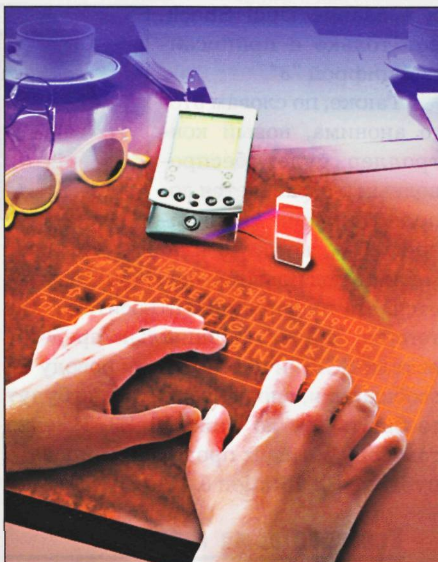


Компания Sony выпустила беспроводной развлекательный центр. Новинка зовется Airboard Wireless TV и состоит из активного LCD-дисплея и базовой станции. Устройство использует двухстороннее беспроводное соединение стандарта IEEE 802.11a/11b/11g и позволяет путешествовать по всей стране (на данный момент это США и Япония), наслаждаясь цифровым потоковым видео, телевизионными передачами и высокоскоростным интернет-доступом. Также с помощью Airboard можно управлять практически любой современной аудио- и видеотехникой. В "базу" встроен тюнер стандарта NTSC, 56k модем, Ethernet-порт и несколько разъемов для подключения аудиовидеотехники и другой периферии. Стоимость новинки в Японии - 148000 йен (около $1400). Поставки в США намечены на второй квартал 2004 года. - *А.Б.*

Лазерная клавиатура

Попробуйте залить пивом ЭТО

Такую новинку продемонстрировала на прошедшей недавно в Лас-Вегасе выставке CES 2004 израильская компания VKB Inc. Новинка носит название Virtual Laser Keyboard и при помощи лазерной и инфракрасной технологий проецирует полноразмерную клавиатуру на любую плоскую поверхность, а пользователь печатает, нажимая спроецированные клавиши.



Клавиатура распознает, что вы печатаете по координатам той области, в которую ударяет ваш палец. В отличие от пристяжных клавиатур для КПК - Virtual Laser Keyboard позволяет Вам пользоваться полноразмерной клавиатурой практически на любой ровной поверхности, не говоря уж о том, что смотрится она просто отлично. Новинка поступит в продажу в этом месяце по цене $99,9 и будет совместима с Palm, Pocket PC, лэптопами и настольными ПК. Версия для мобильных телефонов появится ближе к концу 2004 года. - *А.Б.*

R420 в деле

ATI рвется в лидеры



Компания ATI начала первые поставки нового графического чипсета R420 партнерам-изготовителям видеокарт. Таким образом, ATI опережает своего основного конкурента - компанию NVIDIA практически на месяц (первый образцы NV40 должны попасть к производителям лишь в конце февраля). Такой ход позволит коммерческим партнерам ATI уделить больше времени дизайну новых игровых платформ. Что, в свою очередь, даст им заметную фору в борьбе за лидерство на рынке. Уже сейчас становится абсолютно ясно, что развернувшаяся борьба между NV40 и R420 будет более чем нешуточной, что, впрочем, естественно для функционально похожих чипов. Первые розничные продажи карт на основе новых микросхем начнутся не раньше апреля этого года. - *А.Б.*

Скоро: 3700+ и 4000+

Процессорный рынок не стоит на месте, а несется вперед с небывалой скоростью. Не успели мы вдоволь пообсуждать выход нового Athlon 64 3400+, пофантазировать о будущем Pentium 4 3,4EE, а AMD уже сразили нас информацией о выходе двух новых CPU - Athlon 64 3700+ и 4000+. 3700+ запланирован на второй квартал, а 4000+ на третий. Похоже, пора задуматься о переконфигурировании ПК. - *А.Б.*

Чат для разведчиков



Эмблема...

Британская контрразведка MI5 организовала интернет-чат. Целью создания такой конференции стало привлечение новых сотрудников из числа выпускников высших учебных заведений. Основным занятием MI5 является борьба с терроризмом и контрразведывательные операции. С целью расширения своих рядов MI5 нанимает до 60 молодых сотрудников в год. Британская служба контрразведки была создана в 1909 году и размещает заявления о приеме на работу с 1997 года. В штате службы на данный момент около 1900 сотрудников и он постоянно растет. Средняя зарплата начинающего сотрудника - порядка €20100 в год. - *А.Б.*



... и герб службы MI5

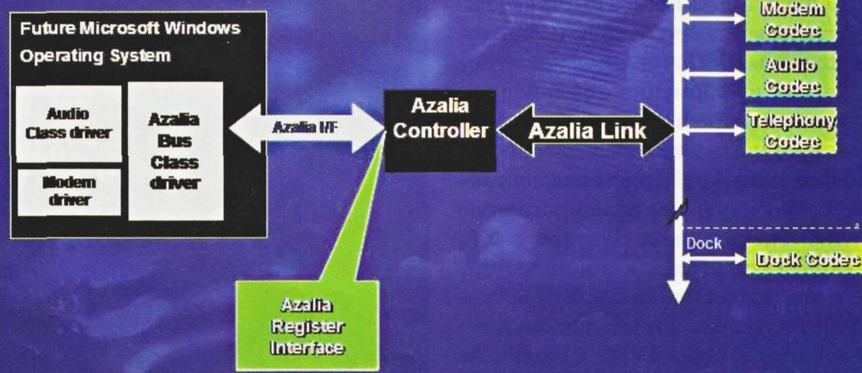
Преемница AC'97

Компания Intel предлагает новый стандарт звука. Проект, ранее известный под названием Azalia, сейчас находится в стадии завершения (версия 0,9) и обещает придать новый импульс к использованию PC в качестве музыкальной платформы. Поменялось и название проекта - теперь он зовется HDA - Intel High Definition Audio и подразумевает как усовершенствование архитектуры в целом, так и поддержку многоканального аудио, музыкальных форматов высокого качества и увеличение пропускной способности до 32-бит/192 КГц. Впервые технология должна появиться в ожидаемом в первой половине этого года наборе логики Grantsdale. Немаловажным преимуществом новой технологии являются "экономичные принципы", использованные в ее проектировании. Из других плюсов стоит отметить поддержку многоканального входного потока, динамическое распределение полосы пропускания и гибкость подключения разнообразных аудиоустройств. - *А.Б.*

"Трехмерный" кулер от Gigabyte

Компания Gigabyte порадовала всех любителей разгона и моддинга свежим кулером. Новинка зовется 3D Cooler Pro (GH-PCU21-VG) и предназначена для процессоров от AMD (Socket 754) и Intel (Socket 478) с повышенными частотами. Характеристики устройства - размеры 83x89x93, скорость вращения вентилятора от 2000 до 4000 оборотов, шум - 19 - 37 дБа и внушительный вес - порядка 430 грамм. Кулер может устанавливаться





на процессоры Pentium 4 со скоростями до 3,2 ГГц, Athlon XP - до 3200+ и Athlon 64 - 3400+. - *А.Б.*

Очки-дисплей



На недавно прошедшей выставке CES 2004 демонстрировались самые современные решения на рынке высокотехнологичных устройств. Одним из таких решений стали так называемые носимые дисплеи (wearable displays). Наиболее замечательной новинкой, на наш взгляд, являются очки Data Glasses 2. Устройство может проецировать перед глазами пользователя тринадцатидюймовый "дисплей", причем экран виден исключительно самому пользователю. Технология разработки пока не раскрыта широкой общественности, но возможно, не за горами то время, когда мы, увидев в метро человека, сидящего в оригинального вида очках и сосредоточено набивающего что-то на клавиатуре, не станем в душе посмеиваться над ним. - *А.Б.*

Электронный костюм

Infineon Technologies и O'Neill Europe создали первый в мире комплект одежды для активного отдыха, оснащенный самыми современными цифровыми технологиями. На основе проекта, созданного европейским производителем спортивной одежды, компания Infineon разработала и произвела на свет чип для установки в одежду для занятия сноубордом. Владелец такого костюма сможет пользоваться мобильным телефоном и прослушивать музыку в mp3-формате без необходимости быть опутанным проводами. Наушники встроены в капюшон куртки, а микрофон размещается в воротнике. Электронный костюм снабжен собственной клавиатурой и позволяет разговаривать по телефону, не вынимая его из кармана. В момент поступления звонка стереосистема переключается в режим телефона и позволяет принять вызов. Связь между устройствами осуществляется при помощи Bluetooth. Новинка вошла в зимнюю коллекцию O'Neill сезона 2003/2004 и носит гордое имя - The Hub. - *А.Б.*

Infineon Technologies - в девичестве Siemens Semiconductor

Я вижу, что ты лжешь

Совсем недолго осталось ждать момента, когда мы сможем услышать такие слова от любого человека рядом с нами. Американская фирма, используя разработанную в Израиле технологию, создала самый маленький в мире детектор лжи. Новый прибор столь миниатюрен, что может уместиться в дужку очков. Особо такая новинка пригодится работникам правопорядка и служащим аэропортов. Микро-детектор способен в реальном времени оценить степень социальной опасности пассажира по ответам на несложные вопросы сотрудника службы безопасности. - *А.Б.*

Новая звезда Intel



Второго февраля компания Intel представила широкой общественности свой новый процессор Pentium 4. Основным новшеством стал переход на новый технологический процесс и, соответственно, на новое ядро. Prescott - таково рабочее название ядра - будет производиться по 0,09 микронной технологии и, помимо уже существующих наборов инструкций, будет включать дополнительные функции, позволяющие более гибко и с повышенной производительностью работать с мультимедийными приложениями. Набор инструкций SSE3 оптимизирует кодирование и воспроизведение потокового видео- и аудио-контента, ускоряет обсчет комплексных чисел. А еще, помимо появления новых инструкций, CPU станет работать на более высоких частотах, правда за счет увеличения числа конвейеров - теперь их будет порядка 30. Такой подход позволяет Intel увеличить пропускную способность самого процессора, но зачастую рост числа конвейеров может отрицательно сказаться на производительности. Prescott будет первым процессором архитектуры NetBurst (а именно на ней построены все процессоры линейки P4), в котором будет реализован аппаратный кэш третьего уровня.

Компания Intel уже начала первые поставки новых процессоров своим прямым партнерам, так что в скором времени можно ожидать появления на рынке первых решений на основе Prescott. Все процессоры будут устанавливаться в ставший уже стандартным Socket 478, но для полноценной поддержки понадобиться обновить BIOS материнской платы до последний версии. Конечно же, появится и вариант процессора версии Extreme Edition - им станет Pentium 4 3.4EE, на данный момент он является самым производительным процессором Intel на рынке. К сожалению, цены на новинки пока не объявлены, но их появление вполне может означать удешевление процессоров предыдущего поколения. - *А.Б.*



Архивное единение

Две самые известные компании на рынке архиваторов PKWare и WinZip заключили соглашение, согласно которому новые версии их продуктов будут полностью взаимно совместимы. И действительно, последняя бета-версия WinZip'a может читать файлы, упакованные и зашифрованные при помощи PKZip. PKWare обещает, что в ближайшее время выпустит новую версию своего бесплатного паковщика, который сможет свободно общаться с файлами, созданными в WinZip. - *А.Б.*

Цифровая марка



Британская почтовая служба первой в мире стала предлагать своим соотечественникам новую услугу - это электронная почтовая марка SmartStamp. За 49,99 фунтов стерлингов в год любой житель островов может получить в свое распоряжение полноценную почтовую марку и свободно распечатывать ее на конвертах. Услуга окажется наиболее полезна людям, работающим дома или в небольшом офисе. - *А.Б.*

USB-увлажнитель



Нет предела человеческой изобретательности. Мы уже рассказывали о разных полезных и не очень устройствах, запитывающихся по USB, сегодня упомянем еще об одном. Предметом нашего внимания стал увлажнитель воздуха. Если у вас чувствительная кожа и глаза, если у вас пересыхает горло от слишком сухого воздуха, тогда этот гэджет для вас. Только будьте осторожней, водяной пар может повредить электронным компонентам вашего ПК. - *А.Б.*

Клон iPod



Корейская компания Nextway выпустила на рынок новинку - MP3-плеер D Cube NHD-150D. Внешне устройство практически один в один копирует Apple iPod. Аппарат имеет встроенную память на 1,5 Gb и поддерживает форматы MP3 и OGG. Также в наличии FM-тюнер с возможностью напрямую записывать передачи в формат MP3, звуковые эффекты SRS, шина USB 2.0 и голубая подсветка экрана. Цена новинки пока не оглашена. - *А.Б.*

Оверклокинг

Борис ЖДАНОВ

В опубликованной в январском номере нашего журнала статье о конфигурациях компьютеров, о некоторых из них говорилось, что они обладают неплохим разгонным потенциалом. Мы решили рассказать вам о разгоне подробнее.

Разгонный потенциал системы

Разгон - это работа системы в нештатных режимах, на повышенных частотах. Типичные примеры разгона: чаще всего повышают частоту CPU (процессора), также разгоняют видеокарты, только на видеокарте нужно поднимать частоту работы графического ядра и частоту памяти. Можно заставить работать системную память DDR 333 как DDR 400, это тоже будет разгон. Чаще всего разгоняют процессоры и видеокарты, но при желании и определенном багаже знаний можно разгонять все, вплоть до мониторов и мышек. Выбирая определенные модели комплектующих, можно собрать такую систему, у которой будут большие возможности для разгона - это и есть разгонный потенциал. Так, например, большинство процессоров AMD Thoroughbred B 1700+ легко разгоняются до уровня 2400+, а отдельные экземпляры и до 2700+.

Почему возможен разгон?

Потому что нельзя создать один единственный процессор, который перекроет все сегменты рынка и по цене, и по уровню производительности, слишком уж разные задачи решаются с помощью компьютеров. То же самое справедливо и в отношении видеокарт, хардкорному геймеру не жалко $500 за видеоакселератор, лишь бы в его любимой стрелялкелеталке средний fps не падал ниже 60. А для работы в офисных приложениях такая скорость не нужна, при конфигурировании офисной машины приоритетным параметром является цена, поэтому выбор падет на видеокарту сегмента low-end. Допустим, производитель создаст три типа процессоров (условно назовем их "быстрый", "средний" и "медленный"), каждый процессор будет продаваться по той цене, которая соответствует его производительности. Почему же такого не происходит? Потому что производителю невыгодно содержать отдельный завод или технологическую линию для производства одной единственной линейки микросхем. Например, не существовало отдельных линий по производству видеочипов Ti 4600 или Ti 4200, все эти микросхемы производились на одной технологической линии как Ti 4600. Даже произведенные на одной технологической линии микросхемы не будут одинаковыми, потому что существует такая интересная вещь, как технологический разброс параметров.

Допустим, было произведено 10000 штук процессоров Pentium 200. В зависимости от совершенства оборудования и технологического процесса часть из них (скажем, 70%) будет работать на частоте 200MHz, а среди 30% часть не сможет справиться с частотой 200, а оставшиеся "камни" будут отлично себя чувствовать на более высоких частотах. Поэтому микросхемы, не прошедшие тестирование на тех частотах, на которых должны были работать Ti 4600, тестировались на соответствие требованиям, предъявляемым к Ti 4400. Те, которые не проходили и это испытание, тестировались как Ti 4200. Ну а те, которые не справлялись и с этим заданием, отправлялись в брак. Причем даже бракованную микросхему не обязательно выбрасывать. Прошлогодний хит продаж, карта ATI Radeon 9500 обладала точно такой же топологией, как и Radeon 9700 Pro, топ-модель компании ATI того времени. Отличия этих видеокарт состояли в том, что ATI 9500 работала на более низких частотах и вместо восьми текстурных блоков (как у 9700) имела всего лишь четыре. На первых порах из 9500 можно было получить 9700 путем перепайки одного резистора, а в последующем это можно было осуществить программным путем, используя Riva Tuner. Естественно, не все переделанные таким образом видеокарты могли нормально работать. Из всего этого можно сделать вывод - бракованные Radeon 9700 прямо на заводе ATI переделывались в Radeon 9500. Так производитель сокращал расходы на производство и количество брака, заодно перекрывая своей продукцией все сегменты рынка. Но все же стоит думать, что только топ-модели микросхем являются полноценным продуктом производства, а все остальное - продукция второго сорта.

Есть такая штука, как маркетинг, занимаются им маркетологи, и решают они, в общем-то, одну-единственную задачу: определяют, каких и сколько микросхем надо произвести в следующем месяце, году и т. д. Проще говоря, они должны предугадать покупательский спрос. Но, как и всем людям, маркетологам свойственно ошибаться, и вполне может сложиться ситуация, при которой чипов Ti 4200 не хватает, а чипов Ti 4600 - в избытке. Учитывая то, что себестоимость этих микросхем одинакова (делают их на одной технологической линии), производителю бывает выгодно часть более быстрых микросхем перемаркировать и продать их как менее производительные. Так встречались процессоры AMD, маркированные как Athlon 1600+, которые определялись тестовыми программами как "downgrade Athlon 2700+".

Для чего разгоняют "железо"?

Казалось бы, странный вопрос, получить безвозмездно, то есть даром, несколько сотен мегагерц или десяток другой fps - да кто же от такого откажется? Но не все так просто, как представляется на первый взгляд: работа на повышенных частотах приводит к повышенному тепловыделению, а напряженный тепловой режим сокращает срок жизни микросхем. Волне возможен печальный исход, при котором кусочек кремния стоимостью порядка сотни долларов перестанет работать, и хорошо, если этот случай окажется гарантийным.



Расколотый Athlon

Хотя процессоры создаются из расчета десятилетней безотказной работы, на практике достаточно редко встречаются процессоры старше трех лет. Морально процессор устаревает где-то за полгода-год. Да, бесспорно, разгон сократит срок жизни процессора или видеочипа. Но имеет ли это сокращение срока службы какое-либо значение, если значительно раньше этот процессор будет продан как б/у и установлен в какую-нибудь офисную машину. Там он тихо-мирно отработает лет пять, после чего будет выброшен за ненадобностью. Так что единственная реальная угроза железу при разгоне - дурная голова и кривые руки разгоняющего.

Вторая причина разгона - желание дойти до предела возможного, т.е. разгон ради разгона. Таким видом оверклокинга занимается достаточно большая группа людей, которые разгоняют вообще все, к чему прикасаются, им просто интересно, на сколько еще мегагерц сможет подняться конкретная железяка.

И, наконец, третья и самая важная причина, из-за которой можно и нужно заниматься разгоном. Компьютер - сложная многокомпонентная система, и результирующая скорость этой системы будет равна скорости самой медленной железки. Грамотный разгон позволяет ликвидировать "бутылочные горлышки" компьютера и значительно повысить быстродействие системы. Причем прирост быстродействия достигается практически без материальных затрат.

Всегда ли помогает overclocking?

Необязательно. Это зависит от конкретных программ, с которыми вы работаете. Например, для графических пакетов критичным параметром является объем оперативной памяти, а не частота CPU, а для игр важнее, какой 3D-ускоритель присутствует в системе (хотя слабый процессор не сможет загрузить полностью современную видеокарту). Но при разгоне системной шины повышается скорость работы прочих компонентов, так что иногда это неплохо помогает.

Методы разгона

Самый старый метод разгона - это разгон изменением коэффициента умножения процессора.

```
Auto Detect DIMM/PCI Clk    [Enabled]
Spread Spectrum             [Disabled]
CPU Clock                   [166]
AGP/PCI Frequency will be    66/33 MHz
CPU Ratio                   [X 15]
Watching-Dog Timer          [Enable]

Vcore Default Voltage        1.650 V
      Current Voltage       [2.200 V]
       Adjust Voltage       + 0.550 V

DIMM  Default Voltage        2.50 V
          Add Voltage       [+0.70 V]
          New Voltage        3.20 V
```

Измененный коэффициент умножения

Например, берем обычный Celeron 667MHz, работающий на шине в 66MHz, и определяем коэффициент умножения: 667 делим на 66 - получаем 10. Если коэффициент умножения изменить, допустим, на 11, то получаем (11x66) 733MHz. При этом методе повышается только быстродействие процессора. В настоящее время этот метод практически не применим к процессорам Intel, т.к. коэффициент умножения у них заблокирован и пока не найден спо-

С точки зрения разгона...

Лучше всего поддаются разгону процессоры младших моделей, основанных на процессорном ядре одинаковой архитектуры, то же самое справедливо и в отношении видеокарт.

На данный момент AMD производит процессоры на базе двух архитектур процессорных ядер: Thoroughbred и Barton.

Duron Applebred

Достаточно свежая продукция, выполненная по современным нормам. Самые недорогие из всей современной линейки от AMD, отлично разгоняются и в целом показывают очень неплохие результаты. Представляют собой урезанный вариант процессора на ядре Thoroughbred. Путем определенных манипуляций превращается в полноценный Athlon, если, конечно, повезет. Вопрос лишь в том, что, возможно, лучше будет добавить немного денег и приобрести Athlon XP Thorton или Athlon XP Thoroughbred. Но даже Applebred оставляет позади семейство Intel Celeron. Одним словом - достойное вложение денег. Но производиться это семейство будет очень недолго, потом его место займет Athlon XP

Athlon XP Thoroughbred

Заслуженное семейство, уже долгое время находящееся на рынке. Век его уже уходит, но в целом, процессоры этого семейства - отличный выбор. Процессоры степинга B зарекомендовали себя с самой лучшей стороны, а вот процессоры степинга A не заслуживают такой похвалы, но этот степинг давно снят с производства.

Athlon XP Barton

Процессор на обновленном, по сравнению с Thoroughbred, ядре, увеличена частота системной шины, а также размер кэша L2. Разгоняемость хорошая. Все это делает его довольно сбалансированным продуктом, который дает нам достойную производительность по достойной цене. Практически все процессоры 2500+ (младшая модель на ядре Barton) работают на шине в 400MHz и определяются при запуске как 3200+ (высшая по производительности модель у AMD, для которой единственная частота шины в 400MHz является штатной).

Athlon XP Thorton

Процессоры Thorton имеют шансы быть переделанными в полноценный Barton. Также они являются неплохой заменой Athlon XP Thoroughbred. Недороги и вместе с тем обладают достаточной производительностью и неплохо разгоняются, что делает их хорошим приобретением.

На сегодняшний день у компании Intel все процессоры выпускаются на архитектуре процессорного ядра под условным названием Northwood. Процессоры этой линейки зарекомендовали себя прекрасно. На данный момент они продаются в четырех вариантах:

- FSB 400 MHz:
- FSB 533 MHz;
- FSB 533 MHz с технологией Hyper-Threading;
- FSB 800 MHz с технологией Hyper-Threading.

С FSB 400 MHz на данный момент производятся только процессоры семейства Celeron, процессоры с FSB 533 MHz потеряли актуальность и всяческую привлекательность как объект покупки. Процессоры с FSB 800 MHz и технологией Hyper-Threading наиболее перспективны из всех перечисленных выше. Отличить эти процессоры очень просто: они имеют в своем названии или литеру "C", например, "Pentium 4 2.4C", или прямо указана частота FSB - "Pentium 4 2.4 GHz 512k FSB 800".

Celeron Northwood

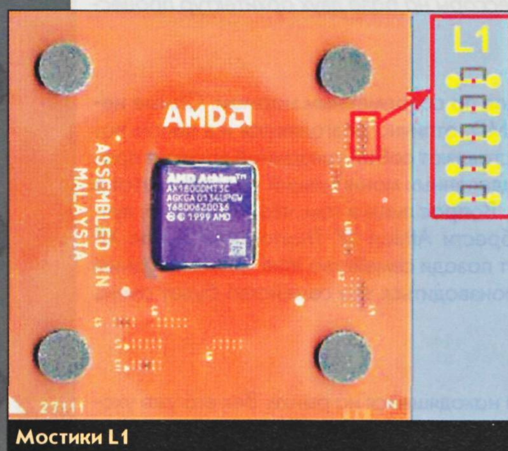
Несмотря на отличную разгоняемость младших моделей (в частности, большинство экземпляров Celeron 2000 спокойно работает на частоте 2800-3000 без повышения напряжения), производительность этих процессоров в большинстве тестов оставляет желать лучшего. Связано это, опять же, с малым объемом кэша L2 - всего 128 кб (величина L2 в полноценных Northwood равна 512 кб). Даже разогнанный до 3 гигагерц Celeron Northwood часто отстает от неразогнанного AMD Athlon 1700+ (при двукратном преимуществе в тактовой частоте!). Покупать процессор этого семейства - нецелесообразно.

Pentium 4 Northwood

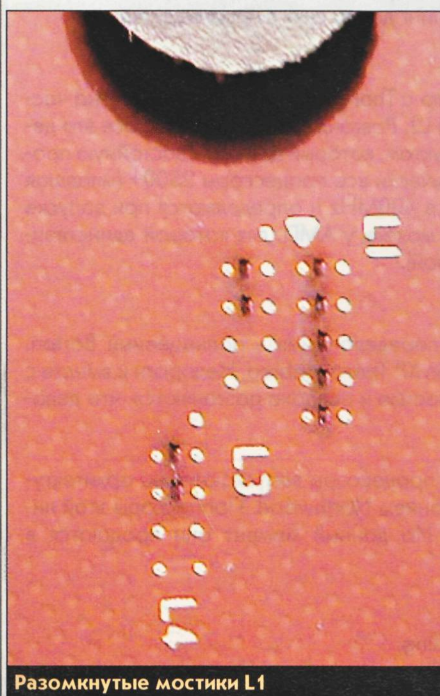
Процессоры с FSB 533MHz степинга C спокойно гнались до 3GHz, но границу в 3,02GHz перешагнуть не могли (без использования экстремальных способов разгона), загрузить Windows на них не получалось, система зависала. Для запуска операционной системы приходилось снижать частоту до величины 2,8-2,9GHz в зависимости от "удачности" или "неудачности" конкретного экземпляра процессора.

Процессоры с FSB 800MHz разгоняются и спокойно работают на частоте 3GHz, что является практическим пределом по частоте для процессоров этого семейства, но вот частота 3,2GHz является для них недостижимой. Речь, конечно, идет о не экстремальном разгоне. Приобретение такого процессора, например, Pentium 4 2.4 GHz 512k FSB 800, на данный момент является оптимальным вариантом.

соб его разблокировки. На процессорах AMD коэффициент умножения можно разблокировать путем замыкания мостиков L1.

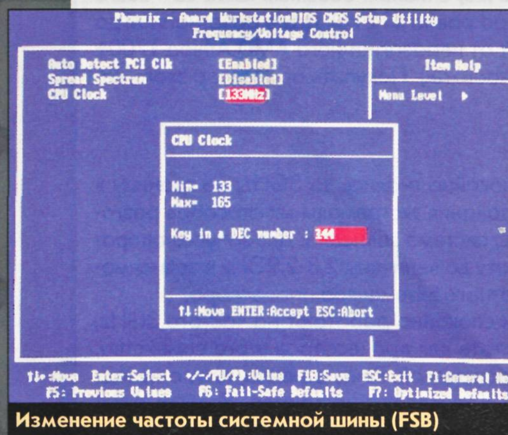


Мостики L1


Разомкнутые мостики L1

Одно время в продаже даже была партия процессоров Thoroughbred B с незаблокированным множителем, но они очень быстро исчезли. Сейчас компания AMD предприняла шаги, которые препятствуют разблокированию множителя процессора путем замыкания мостиков.

Второй метод - разгон шиной, он является наиболее эффективным,

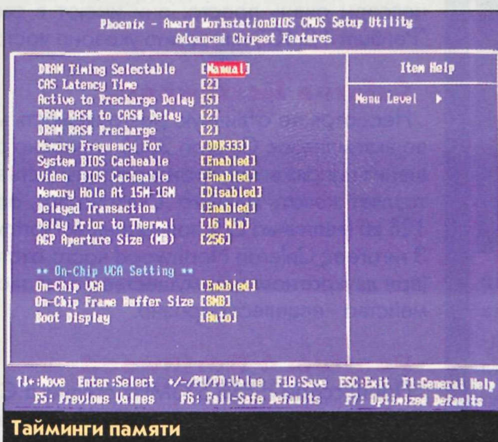


Изменение частоты системной шины (FSB)

потому что при повышении частоты системной шины быстрее работать начинают все устройства, входящие в систему. Например, берем наш Celeron 667MHz и вместо шины 66MHz заставляем его работать на шине в 100MHz, результирующая частота процессора получается (10*100) 1GHz (один гигагерц), если, конечно, процессор сможет запуститься. Но в этом же кроется и главная подстава, так как из-за одного плохо разгоняемого девайса могут пойти прахом все ваши надежды на халявное счастье.

Еще одна неприятность заключается в том, что при повышении частоты системной шины вырастает и частота работы шины PCI. IDE-устройства являются также и PCI-устройствами, и при разгоне имеется риск лишиться всей информации на жестком диске. Лидирующие производители материнских плат в настройках BIOS'a предусматривают возможность развязки частоты системной шины от частот PCI, AGP и частоты работы памяти. То есть, если, допустим, видеокарта не перенесла повышения частоты AGP и из-за этого вы не достигли желаемого быстродействия системы, то можно выставить стандартную частоту работы шины AGP, а все остальные компоненты системы будут работать в режиме оверклокинга. С другой стороны, если ваша материнская плата поддерживает такую возможность, то можно легким движением руки память DDR 266 (PC 2100) превратить в DDR 400 (PC 3200), если, конечно, модули памяти стерпят такое повышение частоты. При этом частота работы остальных компонентов системы останется прежней.

Хотя, чаще всего, наиболее полезным и эффективным будет не разгон памяти "в лоб", а оптимизация таймингов работы памяти.



Тайминги памяти

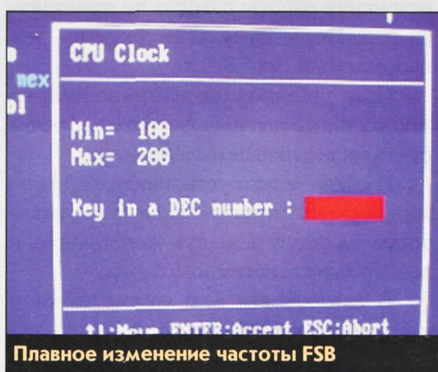
Самым грамотным при попытках разгона компьютера повышением частоты системной шины будет следующий подход: сначала из системы удаляются все комплектующие, кроме самых необходимых. То есть остаются материнская плата, процессор, память, видеокарта и жесткий диск. Все прочие устройства типа звуковых карт, внутренних модемов и TV-тюнеров следует удалить. Потом плавно повышаем частоты работы до тех пор, пока либо достигнем желаемого уровня быстродействия, либо система откажется разгоняться дальше. После этого пытаемся загрузить Windows, если загрузка прошла успешно, то запускаем серию тестов. Тесты прошли - начинаем возвращать в систему ранее удаленные компоненты; пытаемся загрузиться, если получилось, опять запускаем тест; если все "ок", переходим к следующему девайсу. Очень часто на материнских платах с интегрированным звуковым кодеком при разгоне "выбивает" звук. Система работает, все "летает", а звука нет, приходится понижать частоту работы или ставить PCI-аудиокарту. Если, плавно повышая частоту, например, системной шины, вы нащупали такое значение, выше которого система отказывается запускаться, то это вовсе не значит, что разгон на этом следует прекратить. Повышая напряжение питания процессорного ядра (в BIOS'e - параметр Vcore, если материнская плата позволяет его изменять), можно добиться не только запуска машины, но и устойчивой работы компьютера.

CMOS Setup Utility - Copyright
Frequency/Volt
CPU Host Clock Control [Enabled]
CPU Host Frequency(Mhz) [125]
PCI/AGP Divider [PLL/16]
Host/DRAM Clock ratio [2.66]
Memory Frequency(Mhz) 333
PCI/AGP Frequency(Mhz) 31/62
DIMM OverVoltage Control [+0.1V]
AGP OverVoltage Control [+0.2V]
CPU Voltage Control [1.775V]
Normal CPU Vcore 1.500V

Изменение напряжения питания ядра процессора

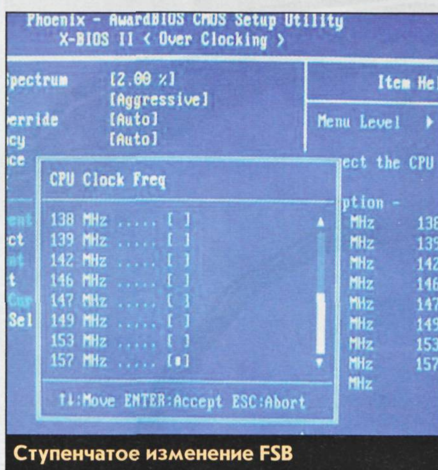
Как правило, это приходится делать в том случае, когда система останавливается после надписи Starting Windows. Самое главное - не задирать напряжение питания процессорного ядра более чем на 20% от номинала. Все что выше - безумие. Также важно определить, что не дает запуститься системе: процессор, видеокарта или память. И в соответствии с этим либо плавно поднимать напряжение питания (Vcore, Vagp или DIMM Over Voltage Control), либо менять комплектующие, если у вас есть такая возможность. Материнская плата, на которой планируется собирать систему для последующего разгона, должна обладать возможностью плавно (с шагом в один мегагерц) изменять частоту работы системной шины, памяти и AGP. Так-

же обязательно наличие возможности менять эти частоты вне зависимости друг от друга.



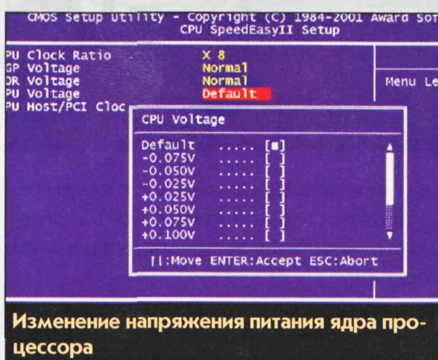
Плавное изменение частоты FSB

Вариант изменения частоты FSB, показанный на втором рисунке, достаточно хорош, но все же менее предпочтителен.



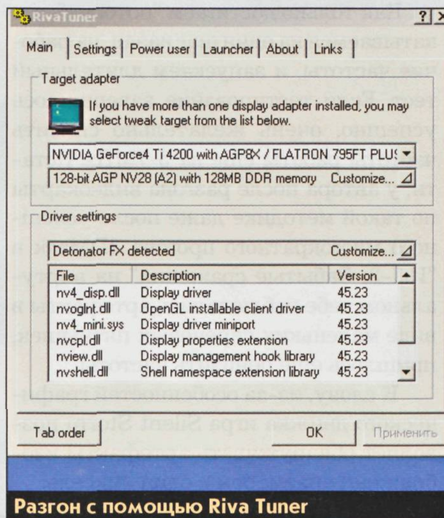
Ступенчатое изменение FSB

Кроме того, весьма полезной будет возможность плавно изменять напряжение на процессорном ядре, шине AGP и напряжение питания памяти. Помимо этого, желательно иметь возможность повышать напряжение на северном и южном мостах чипсета. Кстати, очень удобно, когда изменяемая величина представлена абсолютным (число), а не относительным (проценты от номинала) значением.

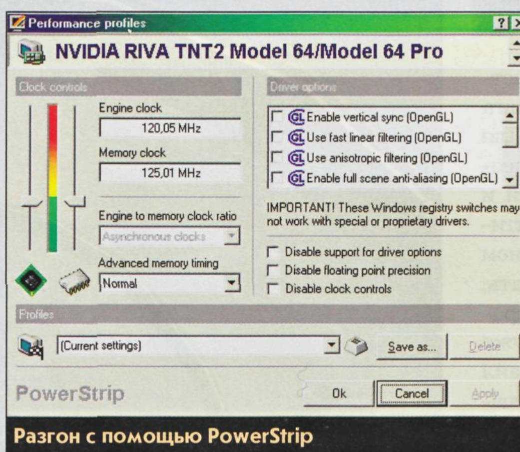


Изменение напряжения питания ядра процессора

Несколько слов о разгоне видеокарт. На видеокарте можно изменять частоту работы видеочипа (GPU) и частоту памяти. На картах NVIDIA с помощью утилит PowerStrip и Riva Tuner можно заниматься программным разгоном любому, даже самому неподготовленному юзеру, при этом требуется только наличие здравого смысла.

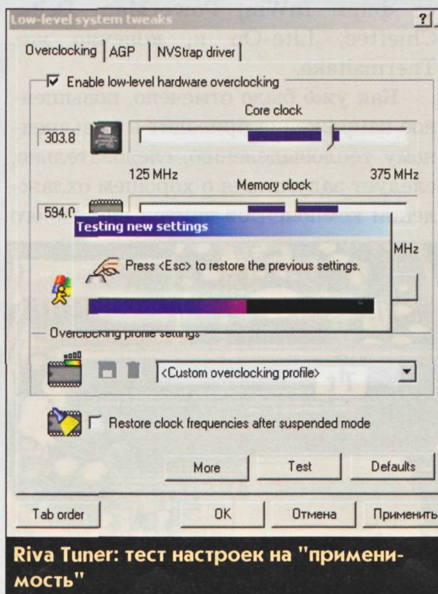


Разгон с помощью Riva Tuner



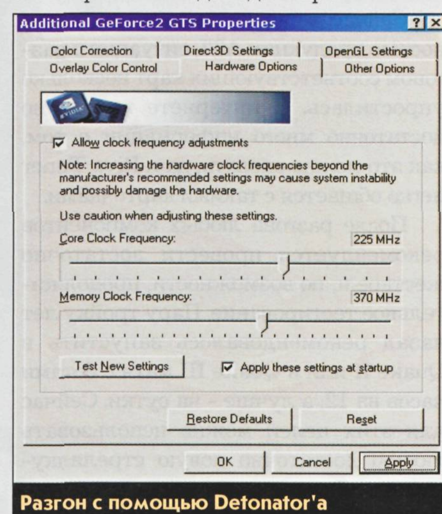
Разгон с помощью PowerStrip

В ранних версиях PowerStrip и Riva Tuner не было "защиты от дурака", то есть предполагалось, что эту программу использует человек, четко понимающий, что он делает. Основные проблемы начинались в случае переразгона карты: чтобы вернуть изображение на экран монитора, необходимо было сбросить слишком жесткие установки частот, но вот чтобы это сделать, надо было видеть, куда тыкать мышкой, а на мониторе - только черный экран... В последующих версиях этот недостаток исправили: Riva Tuner, прежде чем применить указанные настройки, сама тестирует их на "применимость", а Power Strip при неудачном разгоне после перезагрузки компьютера сбрасывает настройки видеоадаптера на дефолтные.



Riva Tuner: тест настроек на "применимость"

Позже необходимость в использовании специальных утилит для разгона отпала, потому что в Detonator'ах (драйвера для карт NVIDIA, которые выпускаются самой компанией NVIDIA) появилась специальная закладка для изменения частоты работы видеоадаптера.

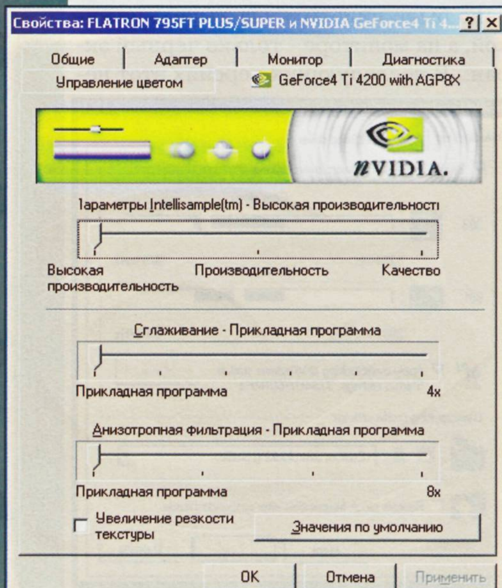


Разгон с помощью Detonator'a

Но в последних версиях "детонаторов", а ныне в Force Ware абсолютные значения частот заменены абстрактными понятиями "качество" и "производительность".

Так что опять приходится возвращаться к старому проверенному софту: PowerStrip и Riva Tuner.

С продукцией компании ATI ситуация была несколько сложнее: такой простой способ разгона, как с картами NVIDIA, не проходил, на видеоадапте-



Современный способ разгона с помощью Detonator'a

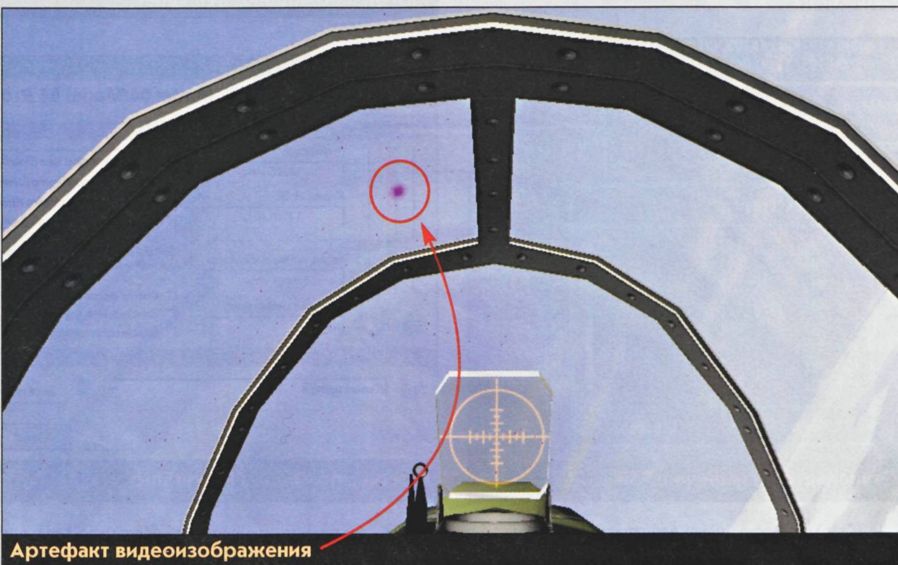
рах стояла защита от разгона. Единственной возможностью оверклокинга была перепрошивка BIOS'а карты. Для этого сначала надо было скачать видео-BIOS из микросхемы флеш-памяти и сохранить его в файл, потом отредактировать этот файл в шестнадцатеричном редакторе (еще надо было точно знать, какие именно байты изменять), сохранить отредактированный BIOS, но уже в другой файл, и, наконец, залить файл с новым BIOS'ом обратно. Задача весьма сложная и для хорошо подготовленного пользователя, а для начинающего - вовсе непосильная.

Сейчас, в связи с высокой популярностью продукции ATI, ситуация с разгоном соответствующих карт несколько упростилась. В интернете выложено достаточно много информации о том, как это можно сделать, да и Riva Tuner легко общается с такими карточками.

После разгона любых компонентов рекомендуется провести достаточно жесткое и, по возможности, продолжительное тестирование. Пару тройку лет назад рекомендовалось запустить в Quake II или в Quake III матч с ботами часов на 12, а лучше - на сутки. Сейчас для этих целей можно использовать любую достаточно новую стрелялку-леталку. Если разгонялась видеокарта, то ваш лучший друг - 3DMark. Запускаем бенчмарк и внимательно смотрим на экран: есть ли где-либо артефакты изображения. Если таковых нет, запускаем тест циклов на 15-20. Если тестирование закончилось хорошо, разгон можно считать удачным; если нет, незначительно снижаем частоты и повторяем тестирование.

Рекомендация проведения разгона видеокарт: сначала постепенно повышаем частоты работы памяти - по 5MHz за один шаг. После каждого повышения частоты однократно запускаем любой видеобенчмарк. Потом так поступаем с частотой работы видеоядра. Как только достигаем "потолка", откатываемся на один шаг назад, на рабочие частоты, и запускаем длительный тест. Если тестирование завершилось успешно, очень желательно снизить частоты работы еще на 5-7MHz. Кстати, у автора после разгона видеокарты по такой методике даже после успешного многократного прогона 3DMark в "ИЛ-2: Забытые сражения" на виртуальном небе наблюдались артефакты в виде маленьких сиреневых пятнышек, пришлось еще понизить частоты.

К слову, из-за особенностей графического движка игра Silent Storm позволяет обнаруживать артефакты изображения размером в один пиксель.


Артефакт видеоизображения

Если при разгоне любого компонента системы приходится повышать рабочее напряжение, немаловажную роль может сыграть хороший блок питания. Те блоки, что установлены в дешевых корпусах типа "китайский тазик", однозначно не годятся. Хорошо зарекомендовали себя блоки питания производства фирм InWin, PowerMan, Delta, Chieftec, Lite-On и, конечно же, Thermaltake.

Как уже было отмечено, повышенное напряжение приводит к повышенному тепловыделению, следовательно, следует задуматься о хорошем охлаждении компонентов внутри системного блока. Прежде всего, о хорошем процессорном кулере.

Если повышалась частота или напряжение работы памяти, то пригодятся радиаторы на модули памяти - так называемый Heat Stick.

При увеличении напряжений на мостах чипсета очень желательно оснастить их активным охлаждением.

И обязательно установите пару как минимум 80-миллиметровых вентиляторов на вдув и выдув для продувки всего объема системного блока.

В заключение - о самом важном принципе разгона: любое действие, которое производится с системой, должно быть обратимо. А вот для того, чтобы всегда можно было вернуться на исходные позиции, требуется достаточно хорошо знать компьютерное железо, четко понимать, что делаешь и к каким результатам это может привести. И тогда ваш overclocking не превратится в overburning.



Радиаторы на модули памяти



Охлаждение северного моста чипсета

P.S. Редакция журнала считает своим долгом предупредить читателей, о том, что она не несет никакой ответственности за возможные последствия ваших действий по разгону. Также вы должны знать, что вышедшие из строя в результате попыток разгона комплектующие не подлежат гарантийному обслуживанию.



Истосковались руки по штурвалу...

Андрей БУТУСОВ

joy
1. радость; веселье; удовольствие
stick
1. палка, палочка
Англо - русский словарь

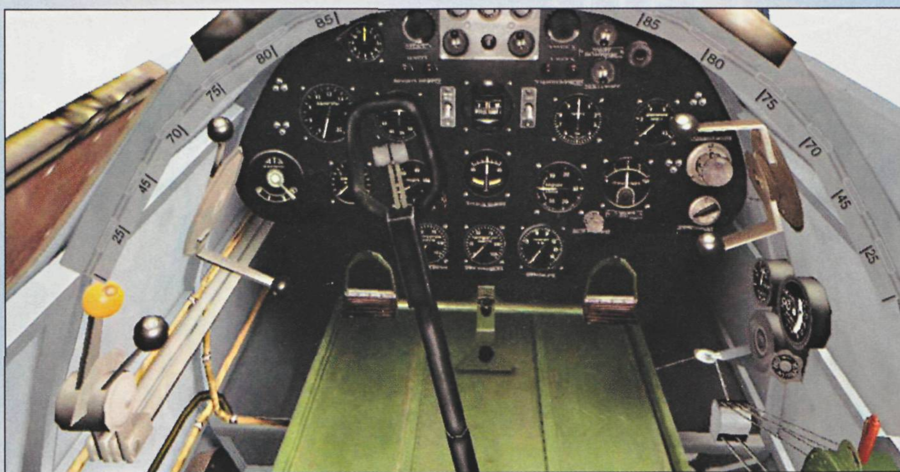
Многие прекрасно знают, а те, кто не осведомлен, - догадываются, что управлять в авиасимуляторах с клавиатуры не только неудобно, но и вообще моветон. А у истинного летчика руки сами так и просятся к штурвалу. И пусть рядом только верный компьютер и монитор, а "WSAD" дымится от последней партии в CS, но небо зовет, а значит, пора сменить мышку-ветерана на джойстик. Рынок сегодня просто наводнен разнообразными игровыми устройствами, и каждый из производителей пускается "во все тяжкие", чтобы завоевать сердца и кошельки геймеров. Мы попробуем покопаться хотя бы в надводной части этого "айсберга", рассмотрев несколько джойстиков от самых именитых фирм.

Терминология

Прежде всего, стоит определиться с терминологией, и да простят нас асы виртуальных баталий за некоторые упрощения. Так вот, если вы решили приобщиться к нашей религии, забудьте слова "эта ручечка" и им подобные.

У всех самолетов существует три основных органа управления: РУС (ручка управления самолетом); РУД (ручка управления двигателем) - рукоять, позволяющая плавно менять тягу двигателей вашего летательного аппарата (ЛА); и педали, управляющие рулем направления. Сразу оговорюсь, педали достать весьма сложно из-за малой распространенности в России и довольно высокой цены. Еще весьма мог бы пригодиться блок с тремя рычажками - для более точного управления триммерами. В ЛА триммеры отвечают за выставление в необходимое положение педалей и РУС в зависимости от выбранного режима полета и весьма облегчают работу пилота (очень похоже на круиз-контроль у автомобилей). Небесполезны были бы и аналоговые тормоза колес, хотя они часто игнорируются создателями джойстиков. Обычно управление тормозами ЛА совмещено с педалями. Наклоном осуществляется торможение, а возвратно-поступательным движением задействуются рули управления. Можно вспомнить и другие необходимые органы управления. Например, в поршневых самолетах имеется еще несколько рычагов, управляющих шагом воздушного винта, качеством смеси, положением разнообразных заслонок и т.д.

Есть еще несколько весьма необходимых для управления реальным ЛА устройств, но в виртуальном мире они моделируется довольно редко, а следовательно, их реализация в игровом контроллере понадобится только заядлым фантам-симуляторщикам, все еще лелеющим надежду, что однажды кто-то из разработчиков включит эти фишки в свой продукт. Для примера: "Ил-2: Штурмовик" не поддерживает аналоговые тормоза и регулятор насыщенности смеси.



Джойстик, конечно, не заменит полностью всех этих приборов, но удовольствие от игры вы получите

Исходя из вышесказанного, можно примерно обрисовать свойства идеального игрового контроллера: три аналоговых канала для управления самим самолетом, по одному каналу для управления каждой винтомоторной установкой (минимум одной), три канала для триммеров и два для тормозов. Итого - девять каналов. Но это - недостижимый идеал.

Основная масса устройств, заполняющих полки магазинов, далека от него. Как правило, у джойстика четыре канала, редко больше. Расположение переключателей и кнопок на нем далеко от реальности: зачастую нет РУДа или его функции возложены на рычажок у основания РУС, на кнопки или рычажки бывают вынесены и функции педалей. Все это довольно далеко от реалий, но вряд ли сможет испортить впечатление от полета.

Оси

Количество аналоговых каналов (осей) у современных джойстиков сильно различается: от двух у простых и дешевых до десяти - у элитных. Как мы уже упоминали выше, для комфортного управления ЛА нужно минимум четыре оси:

X - крен (roll) - "вправо-влево" джойстика;

Y - тангаж (pitch) - "вверх-вниз" джойстика;

rZ - руль направления (rudder) или рысканье (yaw) - "вправо-влево" педалей или вращение рукояти РУС вокруг своей оси у некоторых вариантов (например, Top Gun Fox 2 Pro);

Z - тяга (throttle) - "вперед-назад" сектора газа или при наличии РУД эта функция возлагается на него.

В принципе, можно обойтись и тремя осями, но это лишит вас возможности пользоваться некоторыми весьма эффективными маневрами без помощи клавиатуры. Отсюда вывод: оптимальное число "степеней свободы" для хорошего джойстика - четыре и выше.

Кнопки

Число кнопок, доступных на каждой модели, разнится от двух, как на самом первом, до двадцати, а иногда и тридцати. В комплекте с каждым джойстиком зачастую идет фирменное программное обеспечение, которое позволяет "нарастить" количество кнопок, назначив на одну из них функцию "Shift". Здесь стоит помнить, что все необходимые действия (переключение обзора, стрельба "из всех стволов", управление заслонками радиатора, шасси, закрылками, форсаж) нужно совершать быстро, а для этого они должны исполняться без отрыва руки от джойстика. Можно, конечно, "привязать" некоторые маневры на клави-

атуру, клавиш там точно больше 100, только поиск нужной займет время и может стать роковым для вашей "виртуальной" жизни.

Переключатель обзоров (hat-switch)

Бывалые летчики любовно зовут его "хэт". В пылу воздушной дуэли или просто во время полета летчик должен быть в курсе всего, что творится вокруг. "Крутите головой на 360 градусов", как говаривал незабвенный Маэстро. Противника надо постоянно держать в поле зрения. Никакие целеуказатели и метки на прицеле не дадут вам информации о траектории самолета противника, его скорости и намерениях. Как раз для такого наблюдения и существуют "хэты" - ручки смены обзоров. Они бывают 4- и 8-позиционные. Если же для обзора вы пользуетесь трекболом или все более набирающим популярность TrackIR, то "хэт" можно переназначить на выполнение других действий.

Руль направления (rudder control)

Идеальный вариант в данном случае - это педали. Но, как говорится, "за неимением гербовой пишем на простой": можно воспользоваться вращением рукоятки, если такое предусмотрено конструкцией (как у Top Gun Fox 2 Pro). В hardcore-симуляторах руль направления служит для коррекции полета почти при всех маневрах. В большинстве авиасимов есть режим согласования кренов и отклонений руля, но... "кто быстрее, тот и прав", и преимущество всегда будет у того, кто оперативнее реагирует на изменение обстановки и лучше контролирует свой самолет.

Force Feedback

Погружение в виртуальность было бы неполным, если бы задействовались не все органы чувств человека. Нам недостаточно только видеть самолет и слышать гул моторов, хочется ощущать вибрацию корпуса, попадания вражеских снарядов, полностью слиться с машиной в пике...

Технология тактильной силовой связи отлично проявила себя в геймпадах и рулях, а теперь стала появляться и у джойстиков. Проблема в том, что разработчики авиасимуляторов пока не могут достаточно реалистично воссоздать тактильные эффекты, несмотря на все возможности технологии force feedback. "Силовая отдача" повышает интересность симулятора, создавая двухстороннюю связь между игроком и происходящим на экране, тем более что владельцы джойстиков, оснащенных этой технологией, уверенно скажут - полноценное управление ЛА будет не совсем реалистичным без FF.

Тестовый стенд

- Материнская плата - Gigabyte GA-7N400 Pro II F5 (есть порты USB 2.0)
- Процессор - AMD Athlon XP 1700+ @ 2700+ (2.21 Ghz)
- Видеокарта - Albatron Ti4680XP 128 MB
- HDD - IBM DTLA307020 20 Gb 7200 rpm
- Звук - Creative SB Live! 5.1
- ОС - Windows XP SP1

Необходимые термины

✦***Эргономика:*** удобство использования джойстика в игре: доступность всех кнопок, рычажков и "хэтов", положения руки на рукояти, возможность одновременно управлять РУС и остальными функциями.

✦***Надежность:*** качество сборки, наличие защитных кожухов на движущихся частях, потенциально опасных элементов и функций (поворотная рукоять, силовая отдача).

✦***Функциональность:*** количество доступных каналов, наличие throttle, rudder control, "хэтов", дополнительные возможности (force feedback или vibration feedback; возможность дублирования каналов и проч.)

✦***Установка/настройка:*** простота и удобство установки (по какому интерфейсу подключается, требуется ли наличие специальных драйверов, поставляется ли ПО в комплекте и подходят ли оно); отсутствие сбоев при работе, наличие специальных утилит для калибровки джойстика и перепрограммирования кнопок; возможность установки без дополнительных драйверов (Plug'n'Play).

Виброотдача (vibration feedback)

Этот случай сходен с предыдущим. Разница заключается в механизме. В случае виброотдачи в работу вступает вибромеханизм, укрепленный внутри рукоятки джойстика и реагирующий дрожанием на действия на экране. Между тем, загрузка механизма рукояти осуществляется стандартными пружинами, а не сервомоторами, как при force feedback'е.

Интерфейс

На данный момент существует два варианта подключения манипулятора - посредством USB и через gameport. Разработанный еще в начале 80-х годов, геймпорт до сих пор используется для подключения игровых устройств. На данный момент наблюдается тенденция перехода на подключение по USB. Причиной тому стали весомые ограничения, наложившие свой отпечаток на производительность геймпорта. Низкая скорость обмена информация, маленькая разрешающая способность, высокая загрузка CPU при работе, ограничения по числу каналов (4 оси и 4 кнопки) и необходимость платы с Gameport (чаще всего ею оказывалась звуковая карта) - вот причины постепенного ухода игрового порта со сцены. Большинство современных джойстиков с gameport комплектуются переходниками на USB. Ранее разработчикам приходилось пускаться на разнообразные ухищрения с целью повышения функциональности игровых устройств - подключение джойстика через разъем клавиатуры совместно с gameport'ом, замещение одного аналогового канала "хеттом" или дополнительными кнопками. С того момента, как USB-интерфейс получил широкое распространение, у разработчиков джойстиков оказались развязаны руки. Теперь они могут создавать высокоскоростные манипуляторы с неограниченным числом кнопок, ручек и регуляторов. А поскольку на компьютере чаще всего более одного порта USB, то для игры можно использовать два и более джойстика одновременно - например, комплект Afterburner II от Thrustmaster и педали CH Pro Pedals от CH Products. Все устройства, подключаемые по USB, соответствуют стандарту Plug'n'Play, что сильно облегчает их установку и настройку. Зачастую даже не требуются дополнительные драйвера.

Теперь приступим собственно к теме нашего сегодняшнего повествования.

Тестирование

Тест проводился следующим образом: у каждого джойстика оценивались четыре параметра - эргономика (весовой коэффициент при определении оценки - 20%), надежность (30%), функциональность (40%) , установка/настройка (10%).

Манипуляторы испытывались на играх "Ил-2: Штурмовик. Забытые сражения", Lock On: Modern Air Combat, MS Flight Simulator 2004 и некоторых других. Оценка выставлялась по десятитибальной системе по каждому из четырех параметров, а итоговая вычислялась по формуле с использованием весовых коэффициентов.

Saitek

ST90



Характеристики ST90
Оси - 2 (X и Y)
Кнопки - 5 штук (из них две регулируют тягу)
Переключатель обзоров - нет
Руль направления - нет
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - складные ножки; индикатор тяги на рукоятке; подходит для правой и левой руки
Цена - $19

Очень сложно было предположить, что джойстик с раскладными ножками будет твердо стоять на столе и не вызывать неудобства при полете. Тем не менее, джойстик уверено стоит на своих трех "лапах" и не кувыркается при резких кренах рукоятки. На нижнюю поверхность ножек нанесен слой полипропилена для обеспечения лучшей сцепки с поверхностью стола. Кнопки легко "нащупать", они расположены в нужных местах, но вот гашетку стоило бы сделать менее отстраненной. Цифровой "газ" имеет 5 положений (индикация производится четырьмя зелеными светодиодами на рукоятке). Поведение в играх - четкая отработка движений рукояти, но вот кнопки, отвечающие за тягу, могли бы реагировать и пошустрее. Рукоятка удобно лежит в руке, но в связи с ограниченным числом кнопок приходится отвлекаться на действия с клавиатурой.

В общем, неплохой джойстик для начинающего игрока. Но для любителя серьезных баталий подойдут старшие модели этой и других фирм.



ST290



Характеристики ST290
Оси - 3 (X, Y, Z)
Кнопки - 5 штук + гашетка
Переключатель обзоров - есть (8-позиционный)
Руль направления - нет
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - подстраивающаяся ручка; подходит для правой и левой руки
Цена - $31

Вторая новинка от Saitek опять порадовала нас оригинальным технологическим решением. Из удобных новшеств можно отметить аналоговый регулятор тяги, регулируемая рукоятка обеспечивает более комфортный захват. Изменена форма курка, он стал удобнее ложиться под палец. Поведение в играх - точное повторение движений руки, ход рукоятки плавный, с небольшим усилием, throttle ходит довольно жестко, но, скорее всего, со временем разработается. Конструкция рукоятки удобная, и после часа игры рука практически не устала. Установка - без проблем, системой джойстик определяется сразу.



Cyborg Evo







Характеристики Cyborg Evo
Оси - 4 (X, Y, Z, rZ)
Кнопки - 5 на рукоятке + 3 на основании + гашетка
Переключатель обзоров - есть (8-позиционный)
Руль направления - есть (поворотом рукоятки)
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - подстраивающаяся ручка; подходит для правой и левой руки; подсветка
Цена - $55

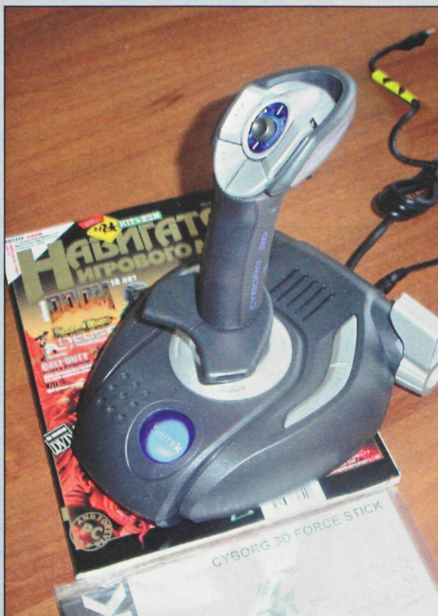
Третий и последний из новых джойстиков от Saitek. Наконец-то появилась возможность управлять рулем направления и делать это удобно - поворотом рукоятки. Также изюминкой джойстика можно назвать полностью настраиваемую головку рукоятки. Регулировка производится посредствам металлических винтов, что делает ее быстрой и весьма удобной. Мы повернули ее немного влево, что сделало управление более комфортным. Поведение в играх: ход рукоятки достаточно длинный, что позволяет легко совершать любые маневры, а вот поворот немного жестко-



ват, вращается рукоять довольно туго, что может вызвать небольшой дискомфорт. Рычаг газа ходит более плавно, чем у ST290, и снабжен прорезиненным основанием для дополнительной "цепкости".

Cyborg Evo - это действительно пример эволюционного отбора, я бы даже сказал селекции, близко к идеалу, очень близко. Выбор редакции.

Cyborg 3D Force Stick



Характеристики Cyborg 3D Force Stick

Оси - 4 (X, Y, Z, rZ)
Кнопки - 4 на рукоятке + 4 на основании + гашетка
Переключатель обзоров - есть (8-позиционный)
Руль направления - есть (поворотом рукоятки)
Force/Vibration Feedback - есть
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - подстраивающаяся ручка; подходит для правой и левой руки; оптические сенсоры вместо механики
Цена - $85

Отличительной особенностью данной модели является оптический сенсор, позволяющий более точно считывать движения рукояти. Вместо пружины - сервомотор. Поведение в играх - ощутимо бьет по руке в ответ на события на экране, ход рукояти средний, что для любителей широкого размаха затруднит точное выполнение некоторых маневров. Рычаг газа ходит плавно, хотя его конструкция вызывает опасения в возможности повреждения от резкого движения. Да и расположение, на наш взгляд, не очень удачное.

Первый джойстик с FF в нашем тесте показал себя как твердый середнячок, несмотря на относительно высокую цену. Для любителей "подрожать" рекомендовать можно, а для хардкорных бойцов - нет: вибрация существенно отвлекает от происходящего на экране.



Cyborg 3D Rumble Force



Характеристики Cyborg 3D Rumble Force

Оси - 4 (X, Y, Z, rZ)
Кнопки - 4 на рукоятке + 4 на основании + гашетка
Переключатель обзоров - есть (8-позиционный)
Руль направления - есть (поворотом рукоятки)
Force/Vibration Feedback - есть
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - подстраивающаяся ручка; подходит для правой и левой руки
Цена - $57

Отличие от предыдущего джойстика - механика вместо оптики, окраска и цена. Но надо признать, что в играх он себя ведет мягче, толчки отдачи менее чувствительные и почти не отвлекают от боя. Рукоять ходит плавно, но рычаг газа неудобен.

Впечатления, с одной стороны, лучше, чем от 3D Force Stick, но, увы и ах, отдача характеризуется некоторой излишней мягкостью и нежностью. Это манипулятор скорее для отдыха, чем для боя.







Характеристики X45

РУС
Оси - 2 (X, Y)
Кнопки - 4 + гашетка + кнопка под мизинец
Переключатель обзоров - два (8-позиционных)
Руль направления - нет
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
РУД
Оси - 4 (Z, rZ и два ролика)
Кнопки - два 3-позиционных переключателя режимов, для кнопок и для осей, индикатор режимов, микроджойстик
Переключатель обзоров - один (4-позиционный)
Руль направления - есть (качалка под указательным и безымянным пальцами)
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - наличие отдельно РУС и РУД; полностью настраиваемые кнопки; прорезиненные поверхности рукоятей
Цена - $120

Первый комплект РУС + РУД в тесте. Сказать можно одно - идеал. Четкое исполнение любой команды. Стопроцентный обзор. Удобство при полете несравнимо больше, чем при использовании только РУС. Единственный джойстик, на котором у нас получилось сделать "Кобру". Выбор редакции в номинации "Комплект для полетов".



Thrustmaster

Top Gun Afterburner II

Характеристики Top Gun Afterburner II

РУС
Оси - 3 (X, Y, rZ)
Кнопки - 3 + гашетка
Переключатель обзоров - один (8-позиционный)
Руль направления - есть (поворотом рукояти)
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
РУД
Оси - 4 (Z, rZ и два ролика)
Кнопки - 4
Переключатель обзоров - нет
Руль направления - есть (качалка под указательным и безымянным пальцами)
Force/Vibration Feedback - нет
Особенности - наличие отдельно РУС и РУД, полностью настраиваемые кнопки, прорезиненные поверхности рукоятей
Цена - $55-60



Второй и последний комплект в нашем обзоре. Это модель среднего класса в линейке джойстиков от Thrustmaster. Несомненным плюсом является возможность управлять рулем направления при помощи РУС. Идеально подходит как недорогая замена одинокому РУС, и то не всякому. Благодаря своей цене снискал заслуженную популярность у начинающих виртуальных пилотов, уже "понюхавших пороху".



USB Joystick



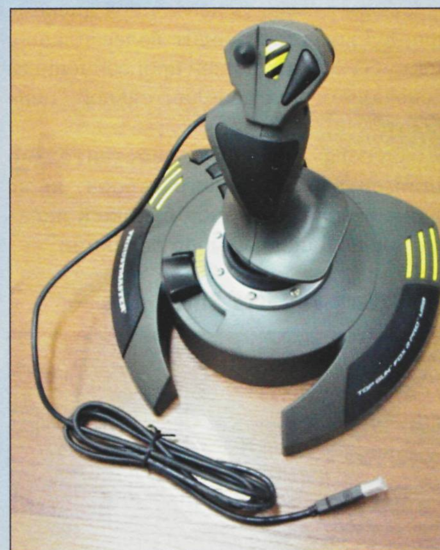
Самая младшая модель от Thrustmaster. РУС весьма удобен (он идентичен у всех моделей линейки), но остальное устройство оставляет желать лучшего. Слишком легкое основание, склонное "пританцовывать" на столе, всего три оси и четыре кнопки, дискретность рычага газа.

Характеристики USB Joystick

Оси - 3 (X, Y, Z)
Кнопки - 3 + гашетка
Переключатель обзоров - нет
Руль направления - нет
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - отдельная ручка газа
Цена - $20



Top Gun Fox 2 Pro (USB/Shock)





Характеристики Top Gun Fox 2 Pro (USB/Shock)

Оси - 4 (X, Y, Z, rZ)
Кнопки - 4 на рукоятке + 4 на основании + гашетка
Переключатель обзоров - есть (8-позиционный)
Руль направления - есть (поворотом рукоятки)
Force/Vibration Feedback - есть (у версии Shock)
Интерфейс - Gameport (с переходником на USB) или USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - утяжеленное основание; скользящая ручка газа
Цена - $48-50

Достаточно простой джойстик, главное его достоинство - все кнопки находятся в интуитивно понятных местах и "нащупываются" без отрыва от процесса "шинковки" ЛА противника в мелкое крошево. "Хэт" довольно удобен хотя бы потому, что



выполнен в виде выпуклой лесенки. Есть возможность регулирования жесткости РУС. Минусы - кнопки на корпусе нажимаются не совсем плавно; возможны проблемы с обратной связью под в WindowsXP (у модели Shock). Удобный и достаточно комфортный в эксплуатации джойстик. Модели с шоком и без различаются окраской (у Shock-версии она более агрессивная, с преобладанием бордовых тонов, а у версии с геймпортом основной цвет - светло-серый), а у модели с подключением по игровому порту кнопка пуска ракет (средняя на рукоятке) снабжена откидывающимся защитным колпачком.

Logitech

Attack 3



Характеристики Attack 3

Оси - 2 (X, Y)
Кнопки - 10 + гашетка
Переключатель обзоров - нет
Руль направления - нет
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - большое количество кнопок, нет ручки газа
Цена - $27-30

Нет "хэтов", нет поворота рукояти, "мелкая" ручка газа, сплошные кнопки, кнопки, кнопки... РУС вполне удобен, но вот функциональность оставляет желать лучшего.



Extreme 3D Pro



Характеристики Extreme 3D Pro

Оси - 4 (X, Y, Z, rZ)
Кнопки - 10 + гашетка
Переключатель обзоров - да (8-позиционный)
Руль направления - есть (поворотом рукоятки)
Force/Vibration Feedback - нет
Интерфейс - USB (с поддержкой Plug'n'Play)
Особенности - удобная ручка газа, большое число кнопок
Цена - $37

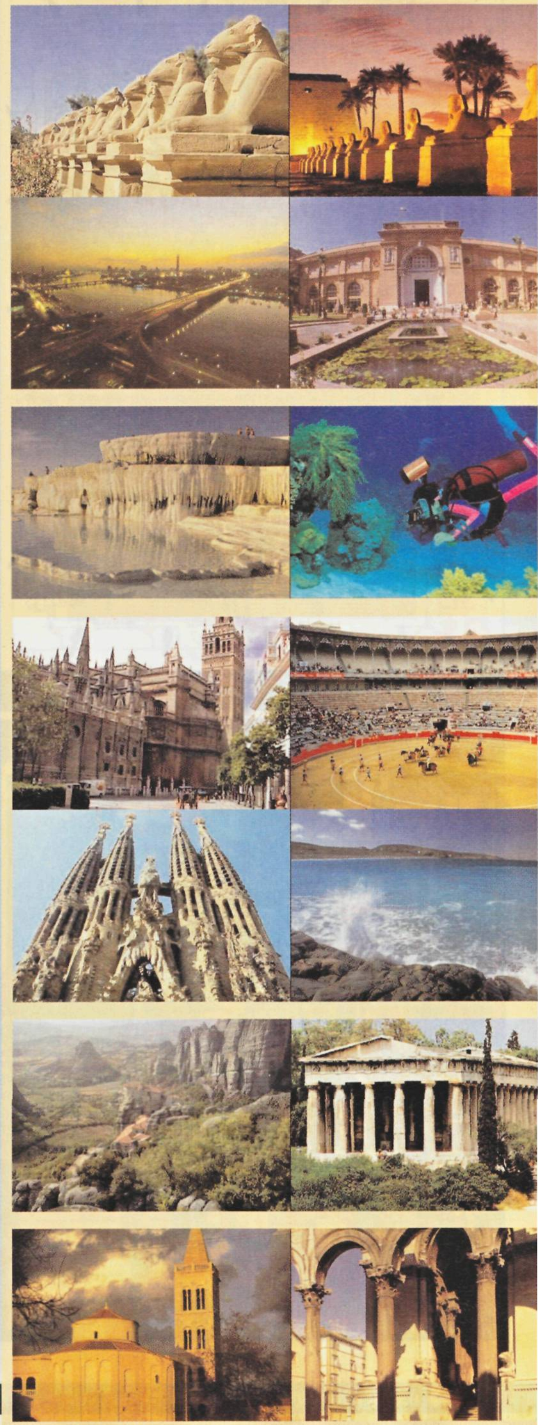
А вот эта модель - не скрою - порадовала. РУС удобно ложится в руку. Ход рукояти большой, она четко отзывается на движения руки. Наконец-то появилась ручка газа. Ход джойстика туговат, и в динамичных играх вы можете быстро устать, но уверенное сопротивление дает более четкие ощущения. А вот поворот РУС слишком свободен, хотя и информативен. Совмещение этих двух эффектов дает неприятное последствие - продольный крен самолета при смене курса. К этому приходится привыкать.



"В бой идут одни старики..."

Проведя развернутое тестирование джойстиков, можно прийти к двум выводам. Первое: рынок развивается, и компании-разработчики стремятся угнаться за растущими потребностями игроков, а следовательно, появляется море разнообразных устройств, лучше или хуже подходящих для игр. И второе: модели-"старики" все еще более чем боеспособны и во многом утирают нос шустрой "молодежи". Мы выбор сделали и постарались дать вам объективную оценку наиболее популярных моделей. Следующий шаг за вами.

Манипуляторы на тестирование были предоставлены компаниями "АЛИОН" и "Игалакс".

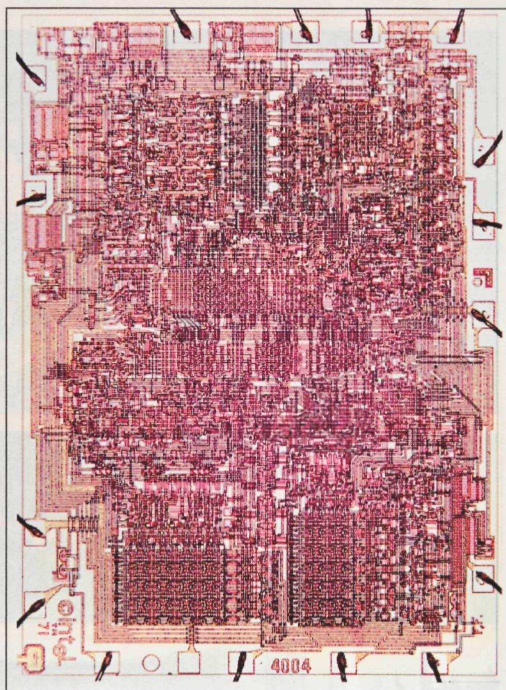


Тепло ли тебе, Pentium, тепло ли тебе, ясный?..

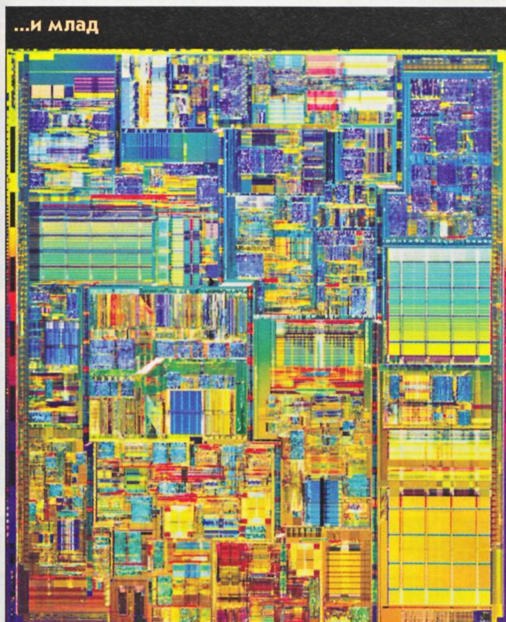
Андрей БУТУСОВ

В прошлом номере мы подняли вопрос охлаждения CPU, но коснулись лишь одной ветки сложного древа современных систем охлаждения. Теперь обратим внимание на основного конкурента компании AMD на рынке процессоров для настольных систем и серверных решений - компанию Intel.

Intel Corporation вышла на рынок в конце 60-х годов, и уже тогда каждый ее новый процессор становился прорывом в своей области. Однако в XXI веке ситуация кардинально меняется. Рынок насыщается продукцией конкурентов, и на первое место для всех выходит "гонка за мегагерцами". Как известно, "много" не всегда означает "хорошо", а именно с возрастанием частоты ядра устремилась вверх и его температура. Борьба с тепловыделением внедряется в мысли владельцев "персоналок", и, естественно, компании-производители охладительных систем стремятся найти соответствующее решение. Стоит отметить, что в отличие от того же AMD ядро Pentium4 закрыто теплораспределяющим кожухом (медной никелированной пластиной), что во многом выравнивает шансы алюминиевых кулеров и их собратьев с медной прослойкой.



И стар...


...и млад

В этой статье мы рассмотрим наиболее доступные и популярные модели, но не забудем и про пару экзотических новинок, таких, как Spire EasyStream III. Но обо всем по порядку.

Тестовый стенд

- Материнская плата - EPOX 4PDA3I
- Процессор - Intel Pentium4 2.4 GHz @ 3.1 GHz (HyperThreading включен)
- Память - TwinMos 256 Mb DDR PC3200
- Видео - GeForce4 MX440 64 Mb от Palit Daytona
- Блок питания - LiteOn 350W
- Для тестирования использовалась программа BurnP6
- Средство мониторинга - ASUS iPanel

Все измерения проводились с нанесенной кремнийорганической пастой КПТ-8. Родной термоинтерфейс при наличии удалялся.

Большинство параметров, которые можно считать субъективными (удобство установки/снятия, полировка рабочей поверхности и проч.), были оценены в баллах. Чем больше, тем, соответственно, лучше.

GlacialTech Igloo 4350 Light


GlacialTech Igloo 4350 Light

Установка

В отличие от кулеров для AMD здесь GlacialTech ничего "особенного" придумывать не стали. Хотя механизм крепления можно охарактеризовать всего двумя словами - простой и удобный.

Характеристики:

- Socket - 478
- CPU - Pentium4
- Максимальная частота процессора - 2.80 GHz
- Радиатор:
- Размеры (мм) - 91x76x47
- Вес (г) - 389
- Материал - алюминий
- Вентилятор:
- Тип - подшипник качения
- Размеры (мм) - 70x70x25
- Скорость вращения (об/мин) - 2200
- Уровень шума (дБА) - 20
- Цена: $8,5

Температура - 68 градусов.

Шум - сильный, несмотря на низкие обороты.

Хотя полировка и лучше, чем на кулерах для AMD, но эффективность охлаждения достаточно низкая.

GlacialTech Igloo 4350 Pro


GlacialTech Igloo 4350 Pro

Установка

Все то же крепление, которое продолжает радовать своим удобством. О подобном креплении или его вариантах стоит задуматься и самой Intel, потому как пластиковые захваты ориги-

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium4
Максимальная частота процессора - 3.20 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 91x76x49
Вес (г) - 389
Материал - алюминий
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x25
Скорость вращения (об/мин) - 4200
Уровень шума (дБА) - 35
Цена: $8,4

нального кулера, хоть и прочны, но прилично гнутся при фиксации.

Температура - 63 градуса.

Шум - высокий, что объясняется высокой скоростью вращения вентилятора.

Наиболее привлекательный вариант из всей линейки Igloo 4350. Несмотря на довольно сильный шум, он показывает отличные результаты при охлаждении.

GlacialTech Diamond 4200


GlacialTech Diamond 4200

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 2.80 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 91x76x49
Вес (г) - 422
Материал - алюминий с золотым напылением
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x25
Скорость вращения (об/мин) - 2200~3400
Уровень шума (дБА) - 20~30
Золотое покрытие - 24 Карата (!)
Цена: $15,8

Установка

Несмотря на смену номера серии, крепеж остается тем же. Что лишний раз подтверждает его эффективность. Как и вся модель, крепление покрыто позолотой.

Температура - 71 градус.

Шум - средний, несмотря на регулируемую скорость вращения, более низких показателей добиться не удалось.

Данная модель, полностью покрытая позолотой, увы, показывает посредственные результаты. Невысоко "взлетев" в тесте, она, однако, сумела удержать за собой позицию твердого середнячка. Золотое покрытие здесь не добавляет эффективности, а скорее, служит как некий "аккумулятор" тепла.

GlacialTech Igloo 4350


GlacialTech Igloo 4350

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.20 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 91x76x47
Вес (г) - 389
Материал - алюминий
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x25
Скорость вращения (об/мин) - 2800
Уровень шума (дБА) - 26
Цена: $8,4

Установка

Фирменный и, кстати, патентованный крепеж. Весьма и весьма недурственно.

Температура - 66 градусов.

Шум - средний, чуть выше, чем хотелось бы, и чуть ниже, чем могло бы быть.

Самый "младший" представитель линейки Igloo 4350. Как и его старшие собратья, это кулер с полностью алюминиевым радиатором. Как уже было сказано выше, материал радиатора в отношении процессоров от Intel не имеет большого значения, поскольку ядро Pentium 4 покрыто собственным рассеивающим кожухом - своего рода "встроенным" радиатором.

Компания GlacialTech постаралась учесть пожелания пользователей или же просто сменило технологию, и теперь у представленных в нашем тесте кулеров с полировкой если и не полный порядок, то очень близко к тому. Линейка 4350 показывает результаты, весьма близкие к получению "Нашего выбора". Весьма и весьма хорошие показатели для столь молодой (2,5 года) компании. Главное - это умение учесть собственные ошибки и сделать правильные выводы. Отдельно стоит отметить "родной" термоинтерфейс - результаты, показанные при его использовании, лишь на несколько десятых градуса хуже, чем с КПТ-8, а плотность фиксации (клейкость) такова, что порою вместе с кулером снимается и процессор.

Titan TTC-CW7TB



GlacialTech Titan TTC-CW7TB

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.00 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 100x91x53
Вес (г) - 410
Материал - чистая медь
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x15
Скорость вращения (об/мин) - 4000
Уровень шума (дБА) - 37
Цена: $11,2

Установка

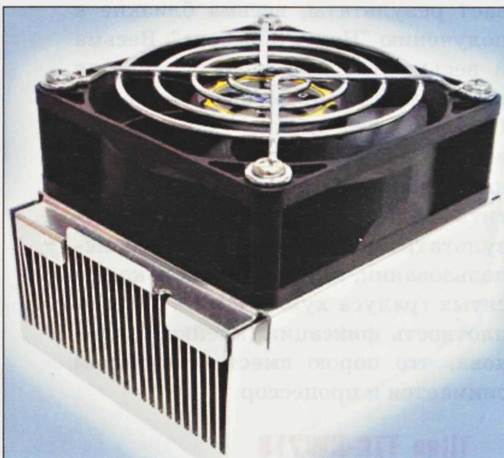
Компания Titan постаралась и разработала собственное крепление, работающее на манер бельевой "прищепки". Несмотря на плотность захвата, сразу намечается одно "но": требуется определенное усилие, чтобы прижать кулер достаточно плотно для уверенной фиксации. Материал крепления - пластик.

Температура - 61 градус.

Шум высоковат, но не вызывает дискомфорта.

Первый полностью медный радиатор в нашем тесте показал себя на высоте, несмотря на небольшие сложности с креплением. Еще раз подтвердилось, что медь в качестве теплопроводника практически не имеет себе равных.

Titan TTC-W5TB



Titan TTC-W5TB

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.00 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 85x71x44
Вес (г) - 383
Материал - алюминий
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x25
Скорость вращения (об/мин) - 3400
Уровень шума (дБА) - 28
Цена: $8,0

Установка

Старый тип крепления, практически аналогичный применяемому в "родном" кулере от Intel. Те же самые поворотные рычаги, плотно прижимающие всю конструкцию к процессору.

Температура - 69 градусов.

Шум - средний.

У этого "старичка" все еще есть порох в пороховницах и ягоды... сами знаете где. Несмотря на старый, но довольно удачный тип крепления, кулер показывает уверенно средние результаты в тесте.

Titan TTC-W6TB/825/CU35



Titan TTC-W6TB/825/CU35

Установка

"Прищепкообразное" крепление.

Температура - 64 градуса.

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.40 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 100x91x64,6
Вес (г) - 405
Материал
- алюминий с медной вставкой
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 80x80x25
Скорость вращения (об/мин) - 2800
Уровень шума (дБА) - 32
Цена: $9,7

Шум - ниже среднего.

Стоит немного сказать о полировке. До зеркального блеска отшлифованная "пятка" обеспечивает максимальную теплопередачу. Такая полировка, к слову, свойственна всем кулерам от Titan.



Titan TTC-CW9TB/SC



Titan TTC-CW9TB/SC

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.40 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 85,6x70x47
Вес (г) - 430
Материал - чистая медь
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x25
Скорость вращения (об/мин) - 1800~4200
Уровень шума (дБА) - 20~36
Цена: $15,4

Установка

Все тот же описанный выше метод, но с более мягкой прижимной пластиной, что позволяет установить его меньшими усилиями.

Температура - 62 градуса при высоких оборотах, 65 - при малых.

Шум - сильный при высоких оборотах и приемлемый при малых.

Новинка от Titan показывает неплохие результаты в тестах. В качестве материала выбрана медь, что повышает теплопроводность. Данная модель, благодаря своему дизайну, будет наиболее привлекательна для обладателей корпусов с прозрачной боковой крышкой и для любителей "модинга".

Titan TTC-CU7TB



Titan TTC-CU7TB

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.20 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 83,2x76,9x10,4
Вес (г) - 289
Материал - чистая медь
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 60x60x10
Скорость вращения (об/мин) - 4800
Уровень шума (дБА) - 36
Цена: $11,2

Установка

Этот кулер потребует от вас удаления "клетки" для процессора, поскольку изначально был ориентирован на установку на серверные процессоры в корпуса формата 1U (один юнит). Крепление осуществляется при помощи четырех защелок типа "солдатик", аналогично тому, как крепятся кулера на видеокартах.

Температура - 74 градуса.

Шум - достаточно высокий.

Данный кулер, как и Spire RackSper III, попал в наше тестирование скорее случайно, поскольку его основное применение - сервера, а там применяется другая схема охлаждения, да и условия работы системы там немного отличаются. Тем не менее, такие решения могут привлечь обладателей barebone-систем или невысоких корпусов, и, следовательно, мы не могли обойти их стороной.

И снова компания Titan на высоте. Ее эксперты лишний раз заставили нас убедиться, что все дело в умении создать охладительную систему высокого качества, используя доступные материалы. Не зря до сих пор кулеры Titan считаются лучшими по соотношению "цена/качество".

ХЛАМ! Spire EasyStream III


Spire EasyStream III

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.20 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 90x78x47
Вес (г) - 400
Материал - алюминий
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x15
Скорость вращения (об/мин) - 3700
Уровень шума (дБА) - 29.7
Цена: $8,5

Установка

И снова оригинальное решение. Такое впечатление, что каждая фирма стремится "переплюнуть" конкурента. Крепление представляет собой металлического "краба" с большой П-образной поворотной рукояткой. При вращении она подтягивает вверх металлически зажимы, и те плотно захватывают проушины крепления. Удобно и почти без лишних усилий.

Температура - 70 градусов.

Шум - высокий, приводит к дискомфорту.

Хотя крепление и вызвало положительные эмоции, но вот шумовые характеристики и качество охлаждения ставят его вне наших рекомендаций. Громко и слишком "жарко" для комфортной работы.

Spire QuieTude II


Spire EasyStream III

Установка

Все то же решение от Spire и, следует признать, весьма удачное.

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.20 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 90x78x47
Вес (г) - 430
Материал - алюминий с медной вставкой
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x25
Скорость вращения (об/мин) - 3000~5000
Уровень шума (дБА) - 21~43
Цена: $12

Температура - 68 градусов.

Шум - немногим выше среднего.

Хотя модель позиционируется производителем как тихая, на самом деле уровень производимого ею шума сложно назвать низким. Но стоит отметить, что особого дискомфорта он не вызывает. Как, впрочем, не заслуживает особой отметки и теплоотвод. Слабо.

Spire RackSper III


Spire EasyStream III

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 2.8 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 83x69x16
Вес (г) - 295
Материал - чистая медь
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 60x60x10
Скорость вращения (об/мин) - 4800
Уровень шума (дБА) - 30
Цена: $18

Установка

И снова перед нами решение для серверных систем. Следовательно, оно крепится напрямую в технологические отверстия и требует демонтажа "родной" процессорной "клетки".

Температура - 76 градусов.

Шум - высокий.

Это второй "низкий" кулер в тесте. О причинах рассмотрения таких моделей уже шла речь чуть выше. Тем не менее, благодаря плохой теплоотдаче, несмотря на медный радиатор, и высокой шумности, мы не можем рекомендовать этот кулер для использования в настольных системах. Его место в серверах, для чего он собственно и был сконструирован.

Компания Spire, основанная в 1991 году, вышла на российский рынок совсем недавно и пока что не успела снискать себе славы. Тем не менее, у компании высокий потенциал, и остается лишь пожелать ей успехов в модернизации уже существующих моделей и создании новых, более адекватно удовлетворяющих запросы достаточно грамотного отечественного пользователя.

Thermaltake Spark 7 + Xaser Edition



Thermaltake Spark 7+ Xaser Edition

Характеристики:

Socket - 478
CPU - Pentium 4
Максимальная частота процессора - 3.2 GHz
Радиатор:
Размеры (мм) - 82x63x35,5
Вес (г) - 380
Материал - чистая медь
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70x70x25
Скорость вращения (об/мин) - 1300~6000
Уровень шума (дБА) - 10,5~49,2
Цена: $20,7

Установка

Крепеж "3 на 3". Прост в установке, не вызывает проблем при снятии. Красивый дизайн, неоновая подсветка вентилятора.

Температура - 67 градусов при высоких оборотах, при низких - достигает 73.

Шум - ненавязчивый на малых, а на высоких - спасите наши уши...

Полностью медный кулер. И хотя полировка хороша, но вот производимый шум... Такое впечатление, что находишься возле прогревающего двигатели реактивного самолета.

Thermaltake снова "расстаралась". И пусть на этот раз мы рассматриваем кулер для P4, суть от этого не меняется - громко, местами до раздражения, и уж точно не слишком "прохладно". Доколе...

Zalman CNPS7000A-Cu



Zalman CNPS7000A-Cu

Характеристики:

Socket - 478, 462, 754, 940
CPU - Pentium 4, Celeron, Athlon (XP, FX, 64), Opteron
Максимальная частота процессора - любая (на данный момент)
Радиатор:
Размеры (мм) - 109х109х62
Вес (г) - 773
Материал - чистая медь
Вентилятор:
Тип - подшипник качения
Размеры (мм) - 70х70х25
Скорость вращения (об/мин) - 1350~2400
Уровень шума (дБА) - 20~25
Цена: $46,7

Установка

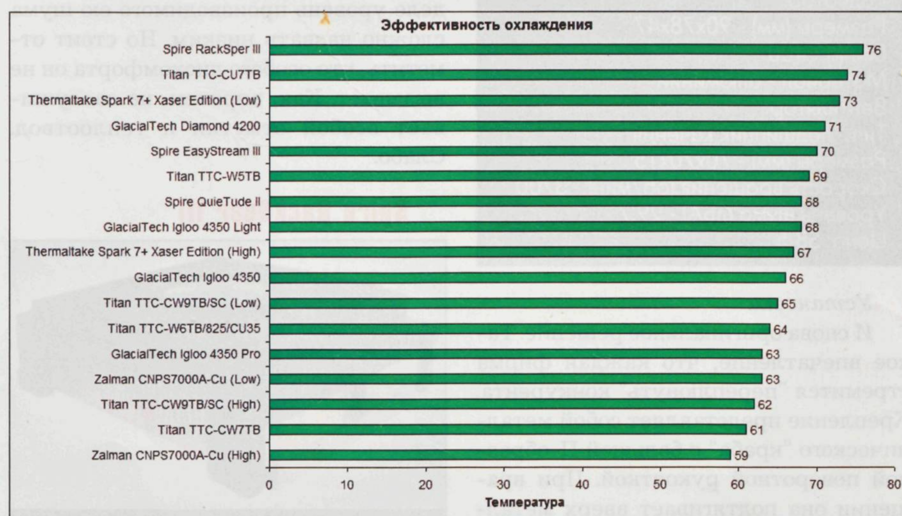
Собственный универсальный крепеж. Подходит ко всем современным сокетам.

Температура - 58 градусов при 2400 оборотах.

Шум - ненавязчивый.

Одна из самых мощных не жидкостных охладительных систем. Площадь рассеивания тепла - 3170 кв. см (!). Полировка поверхности - на "пять". Zalman - самый тихий из обычных кулеров. Имеется регулятор скорости вращения. В нашем тесте данный кулер был принят за эталон. Мы надеялись, что хоть один из конкурсантов сможет приблизиться к нему.

Повторимся: корейская компания Zalman твердо держит на рынке нишу самых тихих кулеров из не водяных. И стоит признаться - держит по праву. Последняя разработка - CNPS7000(A) - является универсальным кулером, подходящим для любой современной настольной системы. Однако не стоит забывать, что максимально допустимый вес кулера для Pentium 4 и Athlon 64 - 450 грамм, а для Athlon XP - 300 грамм, и, следовательно, следует быть максимально осторожным при переноске или любом ином перемещении системного блока с установленным кулером большей массы. Компания Zalman Tech. не несет ответственности за повреждения, вызванные неосторожным перемещением компьютера. Так что, установив "семитысячник", следует помнить о возможной опасности и при перемещении "системника" принять все мыслимые меры предосторожности. Но этот кулер того стоит.



Заключение

Поскольку мы брали Zalman CNPS7000A-CU за эталон, то он не рассматривается как активный участник нашего тестирования.

В номинациях "Лучшее охлаждение" и "Самый тихий" побеждает Titan TTC-CW7TB:



За:
- невысокий шум;
- хороший теплоотвод, благодаря материалу (медь) и полировке;
- удобство установки.

Против:
- необходимость затратить некоторые усилия при фиксации.

"Выбор редакции" сегодня за Titan TTC-CW9TB/SC.



За:
- простота установки;
- высокая теплопроводность;
- великолепная полировка рабочей поверхности;
- термопаста в комплекте;
- отличное соотношение цена/качество.

Против:
- достаточно высокий шум на высоких оборотах;
- довольно высокая цена.

Кулеры для тестирования предоставлены компанией PCLabs.

Сводная таблица

Наименование	Установка	Снятие	Шум	Полировка	Цена ($)	Скорость вращения (rpm)	Заявленный шум (dBA)	Температура ядра CPU (град)
Zalman CNPS7000A-Cu	7	7	10/9**	10	46.7	1350-2400	20-25	58-63
GlacialTech Igloo 4350 Light	9	8	6	8	8.5	2200	20	68
GlacialTech Igloo 4350 Pro	9	8	7	8	8.4	4200	35	63
GlacialTech Diamond 4200	9	8	5	8	15.8	2200-3400	20-30	71
GlacialTech Igloo 4350	9	8	6	8	8.4	2800	26	66
Titan TTC-CW7TB	8	8	8	9	11.2	4000	37	61
Titan TTC-W5TB	8	8	5	9	8.0	3400	28	69
Titan TTC-W6TB/825/CU35	8	9	7	9	9,7	2800	32	64
Titan TTC-CW9TB/SC	9	9	7/5**	9	15.4	1800-4200	20-36	62-65*
Titan TTC-CU7TB	6	5	5	9	11.2	4800	36	74
Spire EasyStream III	8	7	5	7	8.5	3700	29.7	70
Spire QuieTude II	8	7	7	7	12	3000-5000	21-43	68
Spire RackSper III	6	4	5	7	18	4800	30	76
Thermaltake Spark 7+ Xaser Edition	7	6	4/3**	8	20.7	1300-6000	10.5-49.2	67-73*

** - указанная температура соответствует разным скоростям вращения кулера (макс. - мин.)*
*** - оценки соответствуют разным скоростям вращения (мин./макс.)*

Железная почта

После длительного перерыва открылся раздел "Железная почта". Много воды утекло со времени последних вопросов и последних ответов. И вот снова мы с вами и готовы помочь избавиться от трудностей, возникающих при познании такого прибора, как ЭВТ. Ждем ваших писем.

У меня корпус стоит с открытой левой крышкой, а все потому что когда я ее ставлю видеокарта начинает греться как только я войду в какую-нибудь игру или тест типа 3dMark.При перенагреве комп зависает. Что мне делать с этой проблемой и вообще как сделать хорошее охлаждение.

В одном из номеров вы тестировали две видеокарты GeForce FX5600 и GeForce4 Ti4200. У меня вторая(GeForce4 Ti4200). Вы писали что при разгоне она показывает результаты даже лучше чем более старшие "Титаны"(Ti4600,Ti4800).

Я пробовал разгонять ее с помощью RivaTuner. Разогнал до 300MHz, можно и дальше, но появляется подозрительный значок(!). Сколько MHz у тех самых старших "Титанов". И чтобы разогнать ее дальше, нужно хорошее охлаждение, чего у меня нет. Или все-таки с базовским кулером на видюхе можно это сделать.

Также из-за того, что она не поддерживает пиксельные и вершинные шейдеры 2.0 мне не удалось увидеть 3dMark03 Game 4 - Nature. Есть ли какой нибудь-патч, чтобы запустить этот тест с Pixel Shader 1.3. И для чего нужны Vertex Shader.

Если Pixel Shader для реалистично выглядящей воды, то эти я даже понятия не имею зачем. В тестах 3dMark Vertex Shaders куча тролей мочит друг друга.

Андрей Кокотов

Причин зависания ПК при работе видеокарты может быть две - плохая циркуляция воздуха внутри корпуса и программный сбой (некорректная работа драйверов). В вашем случае справедливо первое утверждение. Для обеспечения хорошего охлаждения в корпусе нужно убрать всю лишнюю "мишуру", то есть провода и шлейфы не должны быть размотаны по всему объему корпуса. Самое простое решение в данном случае - купить пачку одноразовых пластиковых стяжек и, аккуратно свернув все свободно висящие части проводов, притянуть и закрепить их. Причем закрепить таким образом, чтобы они находились за установленными платами.



Вариант второй, более дорогостоящий, - заменить старые плоские шлейфы новыми, круглого сечения. Стоимость такого шлейфа - порядка $12. Круглые шлейфы занимают меньше пространства внутри корпуса и, следовательно, оказывают меньше сопротивления протекающему в нем воздуху. Шнуры питания можно просто скрутить в косичку, после этого они станут чуть менее гибкими и не будут "распушаться" во все стороны. Далее стоит установить пару дополнительных корпусных вентиляторов: спереди - на вдув и сзади - на выдув. Теперь к более насущной проблеме - охлаждению видеокарты. Здесь тоже есть множество решений. Самое первое - сменить штатный кулер на более мощный, желательно - с медным радиатором. Для этой роли отлично подойдет Titan TTC-CUV2AB стоимостью в районе $6-7. Идущую с кулером термопасту использовать не рекомендую, более надежное решение - КПТ-8. И последнее - для качественного разгона необходимо установить радиаторы на чипы памяти. Можно воспользоваться уже существующими решениями, например, от компании Zalman, или распилить на части старый ненужный радиатор и укрепить его на чипах при помощи теплопроводящего клея, например, "Алсила". Минус такой самодеятельности - при смене карточки вам придется отклеивать радиаторы со старой, что вряд ли пройдет безболезненно.

Решение для вас на данный момент таково: сменить кулер на видеокарте, "расчистить" пространство внутри корпуса от той самой "мишуры" и установить дополнительные корпусные вентиляторы так, как это описано выше.

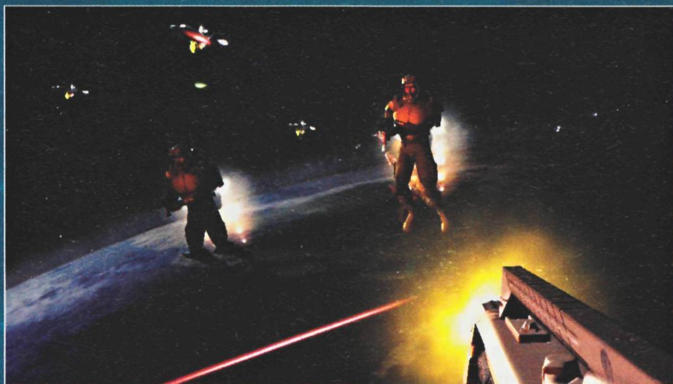
Штатные частоты для Ti4600 - 300/350, Ti4800 - 300/350. Да, это не ошибка, просто названные вами модели основаны на одном и том же чипсете, а различаются только поддерживаемыми стандартами AGP-шины. Так 4600 поддерживает только 4х и 2х, а 4800 - еще и 8х.

Патча для 3DMark03 с поддержкой шейдеров версии 1.3 не существует.

Вертексные (они же вершинные) шейдеры - это подпрограмма, а точнее - модуль математического расчета, функция, оперирующая вершинами объекта. Как вам известно, полигон - это не что иное, как треугольник, следовательно, у него есть вершины, т.е. точки, где сходятся его стороны. Каждая их этих вершин описывается большим числом параметров, таких, как пространственные координаты, цвет, текстура, освещенность. Так вот, вершинные шейдеры позволяют оперировать этими переменными, изменять их, при этом не меняя тип данных. Например: туман, клубящиеся облака, мимика лица (морщинки, ямочки на щеках), эффект зеркала, рябь на воде, легкое волнение поверхности. Пиксельные шейдеры используются для попиксельного расчета эффектов. Это инструмент, позволяющий создавать среды, объекты в которых обладают высокой реалистичностью. Объектам придаются выразительные черты, например, родинки, волосы, ресницы, усы... То есть эти шейдеры делают все, что недостижимо обычными полигональными методами. Впервые они появились в DirectX 8.

Для тестирования производительности вашей видеокарты рекомендую пользоваться 3DMark 2001 Pro SE. Надеюсь, изложенная информация как-то вам поможет.





Здравствуйте, помогите разобраться с проблемой.

1) Жуткие глюки с компом: при загрузке Винды он мне сначала писал об ошибках в системном реестре, причем постоянно - ни перезагрузка, ни восстановление системы не помогало. Потом я за два дня форматировал винчестер четыре раза - не помогло, но ошибки стали другого типа (прилагается Faultlog, правда не очень свежий). Полный формат винта ни чего не изменил. Привожу примеры: при загрузке Windows вылезает синий экран то с надписью об ошибке в защите системы, то с какими-то иероглифами; во время работы любые программы могут вызвать ошибки. Например, пинбол (стандартный Windows) - Rundll, Kernel32 и т.д., иногда появляется синий экран с надписью об ошибке по такому-то адресу. Ошибки вызывают даже шароварные программы с дисков Нави, которым даже инсталляция не требуется, простые EXE-шники. В общем что-то странное творится, также заметна подозрительно низкая производительность. ОС - WinME, в августе подцепил где-то вирус WIN95.CIH, но после этого раз восемь форматировал. Но антивирус сейчас не стоит по причинам изложенным ниже. Выход в интернет, естественно, имеется. Почитал я некоторые статьи - сначала грешил на винт, но отчего-то мне сдается, что проблемы не из-за него. После установки какого-нибудь ПО через любой инсталлятор вылезал целый ворох ошибок, перезагрузки не помогали, только через Safe Mode, удалив то, что устанавливал, я добивался временного спокойствия.

Настоящий цирк был после установки DirectX, пришлось опять прибегнуть к форматированию. На днях меня вообще убила одна ошибка - решил я со скуки поставить World Racing с диска Нави, так после перезагрузки мне выдало, что Винда не может определить драйвер монитора или что-то вроде того, но комп грузился, но при попытке сменить разрешение или вообще зайти в свойства изображения Винда падала. Я переустановил дрова видюхи на родные, ASUS и все заработало.

2) Еще до этого ужаса при игре в некоторые игры из колонок шло довольно громкое шипение, а в BloodRayne во время разговоров персонажей вместо нормальной речи было какое-то странное курлыканье, в меню играла страшно искаженная музыка. Колонки - Genius с сабом, вроде бы с экранированием от помех.

Андрей

Ваша проблема не так уж и оригинальна. Самое первое, что необходимо сделать, - это воспользоваться абсолютно новой, сделанной на "чистом" ПК, загрузочной дискетой с записанным на нее антивирусом, работающим под DOS (такие модули есть, например, в AVP). Обязательно почистите boot-сектор вашего жесткого диска или просто волевым решением "снесите" FAT при помощи программы Fdisc. Описанные проблемы с установкой и запуском приложений под Windows наводят на мысли о некорректной работе памяти, воспользуйтесь утилитой TestMem или аналогичной ей, чтобы проверить на целостность "оперативку" вашего ПК. Также для корректной работы аудио рекомендую установить драйвера, шедшие в комплекте с платой, и обязательно проверить корректность подключения колонок. Обычно они соединяются с линейным выходом (Line-Out) вашей аудиокарты (гнездо светлозеленого цвета). И обязательно проверьте ПК на вирусы. Если хотите поставить "легкую" версию программы-антивируса, то могу рекомендовать Sophos или eTrust. Обе эти программы обновляются ежедневно, не "тормозят" работу даже очень слабой системы, и, следовательно, на вашем ПК будут чувствовать себя замечательно, обеспечивая защищенность от вторжения программ-вредителей.



Здравствуйте

Возникла у меня интересная проблемка, а тут как раз в последнем номере и призыв к написанию писем с траблами). Суть проблемы: Есть 2 компа и 1 игра (Halo ver 1.5):

1.P3 733	*2.Cel1200*
256 Dimm	*512 Dimm*
GF 4 mx 32 Mb	*GF 4 Ti 128 DDR*
CMedia 5.1	*Creative SB Live! 5.1*
MB Chaintech	*MB Chaintech*
HDD 20Gb 5400	*HDD 120Gb 7200*

Dx9a игра сама ставит при инсталяции. Детонаторы идентичные и самые свежие с сайта NVIDIA.

WinXP с одного диска ставил и на 1 комп, и на 2. Но на конфигурации №2 звук идет нормально, а видео - очень медленно, причем обзор мышкой выполняется абсолютно нормально, а движение - как под водой. Я уж все установки на минимум ставил - без разницы! А сегодня еще и демоверсию с вашего DVD ставил... То же самое, так что от версии игры это уже зависеть не может. Не получается списать на не очень-то и лицензионную версию. А игра, конечно, просто - СУПЕР! Выручайте. -

Коростелев Андрей AKA Dron 7

В вашем случае я бы рекомендовал переустановить драйвера материнской платы, особенно драйвера AGP. При неустановленных или установленных неверно драйверах "мамы" производительность шины AGP снижается почти втрое, а также становятся недоступными многие режимы, например, возникают неоправданные торможения в режиме OpenGL, управление мышкой практически не возможно из-за микрозадержек выполнения команд. И, конечно же, поставьте WHQL - сертифицированные драйвера ForceWare. Последняя официальная версия на данный момент - 53.03.

Привет Нави!

И вот какая у меня проблема. Первые 30 мин. после включения компьютера изображение на мониторе с желтым (или бледно-зеленым) оттенком. Одно время мне казалось, что это из-за прямых солнечных лучей попадающих на экран монитора, но после того как я убрал компьютер подальше от этих самых лучей, проблема на какое-то время исчезла, а около месяца назад монитор снова "позеленел"! Подскажите, пожалуйста, в чем проблема, сил нет смотреть на эту "зелень"!

Буду с нетерпением ждать ответа!!!

Max Shestakov

Проблема ваша вполне понятна. Не стоят ли у вас какие-либо неэкранированные приборы рядом с монитором? Например, колонки. Убирать их теперь, к сожалению, нет смысла, у вас на мониторе медленно, но верно выходит из строя один из блоков, отвечающий за красный цвет. Я сам столкнулся с такой проблемой года три назад. Решение подсказать можно, вам надо перепаять тот самый блок, что в домашних условиях сделать довольно сложно. Рекомендую обратиться к специалистам, которые за определенную плату устранят этот дефект. Либо, что гораздо проще, но дороже, вам стоит поменять монитор на более новый. Если же ваш любимец приобретен недавно, то можно обратиться в сервисный центр, где проблему устранят бесплатно, по гарантии.

Здравствуй, "Нави"!

Пишет Вам Павлова Света из Москвы. Петь дифирамбы САМОМУ ЛЮБИМОМУ своему журналу я не буду (хотя очень хотела бы), вы и сами это знаете. Перейду сразу к своей Проблеме.

Приобрела я недавно ручной сканер Mustek CG-8000T. Разумеется, б/у. Учусь, и поэтому вещь для учебы очень нужная. Подключила, скачала с Инета дрова с их сайта. И - капец! И стандартный Виндовый Kodak Imaging, и рабочий (у других) Fine Reader 6 выдают один и тот же результат. Нажимаю Scan, появляется надпись на игнлише "перед первым использованием откалибруйте сканер. Отсканируйте чистый белый лист". Появляется белое окошко со значком сканера вверху (который можно перемещать мышкой). Загорается лампа сканера, я нажимаю на кнопку, И ВСЕ... - на этом молчок. Через десяток секунд появляется "Time Out". Это все, чего мне удалось добиться.

Очень прошу совета, что мне делать дальше. P.S. Если не Вы - кто поможет несчастной девочке, "Нави"!

Павлова Света

Ну, конечно же, мы готовы вам помочь. Для начала вам следует установить оригинальные драйвера, шедшие в комплекте с вашим сканером. Если таковых не было, то стоит скачать их из интернета. На странице производителя, к сожалению, отсутствует поддержка данного устройства, а потому выход можно найти в любом поисковике, например, www.google.com.ru. Запрос стоит формировать так: "Mustek CG-8000T" или "Mustek CG-8000T drivers". С помощью этого метода я без труда нашел оригинальные драйвера для вашей модели, которые вы и обнаружите в электронной почте.

Здравствуй, любимый Нави!

Пишет тебе твой давний читатель, но пишет первый раз (не было проблем раньше).

Причина тому - возвращение железной почты и моя проблема. Заключается она вот в чем: У меня довольно нормальный комп (Celeron 1300/GA-6IEML/384Mb DIMM/Geforse 4MX 64 Mb/звуковая карта встроенная AC97).Почему-то некоторые игры не озвучиваются (MAX PAYNE) или вообще не запускаются со звуком (ViceSity). (Похоже, как будто игра не узнает карту) В чем проблема не пойму, переустановка не помогает. Хотелось бы получить дельный совет от вас.

Заранее благодарю,

Тарасов Анатолий

Ваша проблема может быть решена двумя способами. Первый: следует обязательно проверить, правильно ли установлены драйвера аудиокарты (даже встроенной) и корректно ли был проинсталлирован DirectX (желательно поставить версию 9b). Второй: обязательно сходите на страничку разработчика игры и проверьте в разделе поддержки наличие патча, устраняющего вашу проблему. Зачастую производитель по "настоятельным просьбам трудящихся" выкладывает небольшие патчи, решающие проблемы совместимости своего детища с разнообразным "железом".

Вот, решил поменять видюху, а сам в этом ничего не смыслю, так что помогите, если у вас дел других нету. В общем, в районе 100-150 зеленых на это дело есть, а конфиг такой: Gigabyte GA-7VRX VIA KT333 AGP 4x AMD K7-XP1700+ Palomino DDRAM 2x256 MB, сейчас стоит GeForce 4 MX440 DDR w/TV-out, но TV выход мне в принципе не особо нужен. Помогите с выбором плиззз!!!

Сергей aka serezhka

Прошивать BIOS, особенно не умеючи, мы бы не советовали. Самый простой способ - зайти в BIOS (то есть нажать клавишу Del при загрузке) найти там строку меню Frequency/Voltage Control (если такой строки не появляется, то следует нажать Ctrl+F1 в главном окне BIOS'a) и там установить частоту системной шины (System Bus) на Auto. Еще лучше будет назначить полную автонастройку, то есть в пунктах CPU Host Clock Control и Host/DRAM Clock Control выставит значения по умолчанию - Disabled и Auto соответственно. И обязательно деинсталлируйте столь не понравившуюся вашему ПК программу Easy Tune. Если вы все сделаете правильно, то проблема решится.

Здарова, перцы, у меня возник трабл с моим компом (P-4cel 1800, мать Gigabyte GA-8E533 (чипсет intel 845E) кажется, хард Maxtor Diamond Max 8 20Gb, видюха Geforce2 mx400 64mb). Дело обстоит следующим образом. Захотел я разогнать свой комп. Установил, значит, EASY TUNE 4 и разогнал до 2GHz, но комп завис и я решил не больше не экспериментировать. После этого частота шина стала 401MHz (402MHz-top perfomance). Приходится после каждого запуска ставить частоту 400 MHz. Если не делать этого происходят всякие глюки (исчезает звук, перезагружается без спроса и т.д., особенно под ME). Подскажите, как сделать частоту шины 400MHz, поможет ли перепрошивка биоса?

P.S.Можно ли поставить на мать 533MHz процессор?

С уважением,

n0th1ng

В заданной вами ценовой категории выбор весьма приличный. Можно посоветовать приобрести GeForce FX5200, а еще лучше - FX5600XT от фирмы Albatron. Сразу оговоримся, что приобретать видеокарту от таких монстров, как ASUS, мы бы не рекомендовали. Причиной тому служит зачастую заниженная производительность при завышенной стоимости. Среди дружащих с NVIDIA производителей Albatron создает карточки, максимально подходящие под определение "отличное соотношение цена/производительность". Если вы все же решили переметнуться в стан ATI (что отнюдь не плохо), то здесь следует порекомендовать фирму Sapphire, и опять-таки по тем же причинам. Оптимальной на данный момент покупкой станет Radeon 9600XT, хотя и встанет он чуть подороже, чем решение от NVIDIA. Итого мы имеем - GeForce FX5200 128 Mb - 90 у.е.; GeForce FX5600XT 128 Mb - 115-120 у.е.; GeForce FX5600XT 256 Mb - 150 у.е.; Radeon 9600XT 128 Mb - 165-175 у.е. Выбор за вами.

На вопросы отвечал Андрей БУТУСОВ.
Орфография и пунктуация писем сохранена

А у вас с железом все в порядке? Если да, то не пишите нам по адресу: hardmail@gamenavigator.ru

Connect

Алексей РАТУШКИН
Андрей ИВАНОВ
Horse With No Name

Южнокорейские онлайнманы

Очередное сообщение из Южной Кореи на животрепещущую тему увлеченности тамошней популяции онлайновыми играми. На этот раз отличился двенадцатилетний Лим, который украл у отца порядка $16000 и сбежал из дому, чтобы никто не мог помешать ему пропадать в любимой Lineage.

В результате проведенного опроса выяснилось, что 60% процентов из 1440 опрошенных молодых людей считают себя пристрастившимися к онлайновым играм и интернету. В среднем они проводят в онлайновых играх от 17 до 26 часов еженедельно, зачастую не имея возможности нормально перекусить или посетить туалет.

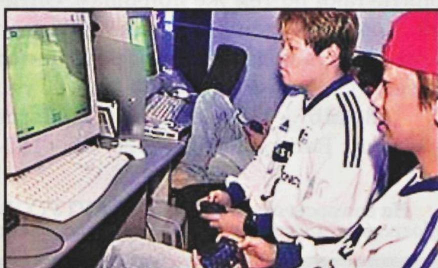


Полиция вычислила подростка в главном портовом городе страны - Пусане после того, как тот обналичил часть отцовских чеков в местном банке и попытался отправить $300 своему знакомому в уплату за полученные в игре предметы. Парнишку обнаружили в интернет-кафе PC Baang (подобных точек в стране - 25 тысяч).

Оборот корейского рынка онлайновых игр оценивается в 500 миллиардов вонов ($420 млн). Порядка 70% из 48-миллионного населения Южной Кореи располагает доступом к интернету, при этом 16 миллионов квартир подключены к самым скоростным интернет-сервисам в мире.

Чистая прибыль NCsoft, издателя Lineage, за девять месяцев текущего финансового года составила 22 млрд. вонов. Для ее конкурента, компании Webzen, этот показатель составил 25.3 млрд. вонов.

Онлайновый бум привел к возникновению круглосуточных игровых кабельных телеканалов, освещающих профессиональные турниры и жизнь фанатских клубов местных киберзвезд, некоторые из которых насчитывают десятки тысяч членов.



Наглядным примером может послужить следующая история. Первой ее поведала миру газета JoongAng Daily News: не названный житель Южной Кореи был арестован после "компьютерного марафона", который продолжался чуть более двадцати дней. Кореец, который недавно был уволен из вооруженных сил после трех лет службы, провел свыше двадцати суток, в буквальном смысле живя в интернет-кафе, с двадцать девятого ноября до восемнадцатого декабря прошлого года; единственное время, когда он оставлял свой компьютер, было время, затрачиваемое на приобретение лапши быстрого приготовления и посещения уборной. Владелец кафе встревожился, когда счет "маньяка" превысил 380$. После неудачной попытки получить требуемую сумму владелец вызвал полицию. Тем оставалось только забрать геймера, констатировав его крайнее истощение и специфический запах.

В экстремальных случаях (с начала 2002 года таких было зарегистрировано шесть) игры закончились летальным исходом. В ходе одного из этих происшествий игрок застрелил собственную сестру, приняв реальную жизнь за виртуальную. Эксперты сходятся во мнении, что вероятность того, что правительство сможет эффективно вмешаться в происходящее - ничтожна. Слишком большие деньги крутятся в индустрии и слишком необычна сложившаяся ситуация для тех, кому дано право принимать решения. - *HWNN, А.И.*

Бумажная Галактика

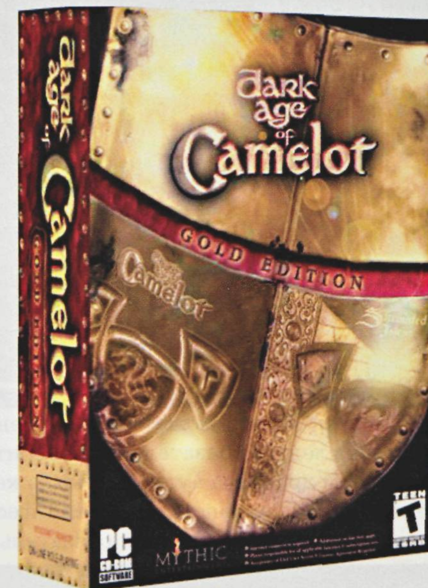


Вышла в свет книга Star Wars Galaxies: The Ruins of Dantooine, основанная на событиях в онлайновой вселенной Star Wars Galaxies и призванная вдохновить имперцев и повстанцев на активизацию военных действий. Авторы "Руин Дантуина" Вороника (это не опечатка, именно Вороника) Уитни-Робинсон, уже написавшая четыре романа для Wizards of the Coast и Хэйден Блэкман, один из продюсеров SWG и автор нескольких мануалов для настольных RPG. - *А.Р.*

Глобальная переделка Dark Age of Camelot

Компания Mythic Entertainment собирается полностью переделать один из самых главных и привлекательных аспектов MMORPG Dark Age of Camelot - систему схваток между игроками разных реалмов (RvR, Realm vs. Realm). Причем изменения будут носить далеко не косметический характер: им подвергнутся как способности рас, так и вся география пограничных областей. Называться адд-он будет New Frontiers, как только он будет готов, его бесплатно смогут скачать в патчевом режиме постоянные игроки.

Mythic Entertainment утверждает, что преследует при этом три основные цели:



- поднять на новый уровень интенсивность, тактику и разнообразие RvR-схваток. Специфическая география пограничных областей обеспечит новые возможности маневрирования. Также появятся расширенные возможности по апгрейду пограничных замков. Возможности ведения осадных мероприятий также станут более разнообразными;

- битвы RvR станут более доступными. Это значит, что игроки смогут ввязаться в бой быстрее, чем раньше, и будут применять свои способности с большей эффективностью. Бэттлграунды станут доступны всем уровням игроков (ранее они были предназначены для 15-35 уровней);

- будет расширена система наград за активное участие в ведении боевых действий (т.н. Realm Abilities). Появятся и новые бонусы, связанные с захватом и удержанием пограничных замков.

В New Frontiers произойдет объединение всех пограничных зон игры в единый комплекс, что позволит устранить портальные переходы между реалмами. Новый объединенный регион будет образован из трех полуостровов (Hibernia, Albion и Midgard), каждый из которых состоит из четырех зон, названия которых будут взяты из текущей географии игры. Климатические особенности также будут сохранены (например, в Midgard'e - потрясающие снега, особенно красивы они при лунном свете).

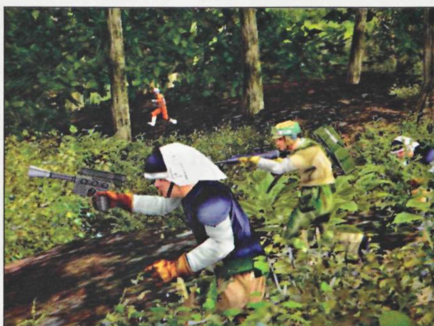
Появятся и новые элементы ландшафта: порталы, которые невозможно блокировать, отвесные речные берега, на которые нельзя вскарабкаться, но по которым можно соскользнуть к воде, густые леса, столь подходящие для внезапных вылазок и засад, обширные береговые участки, на которые грех не высадить десант. Будут и горы для любителей занимать командные высоты, и руины, в которых удобно прятаться разведчикам и убийцам. Предусмотрены даже каньоны и другие узкие проходы, где одна группа сможет задержать толпу.

Пограничья всех реалмов будут похожими, но не одинаковыми. Задача, которую ставят перед собой девелоперы в связи со столь глобальной переделкой игры, состоит в привнесении в игру новой стратегической и развлекательной составляющих. - *HWNN*

Тэ-Тэ-Ха

Лукас и Ко выпустили в Сеть очередной пресс-релиз, посвященный их новому детищу - онлайновому командному шутеру Star Wars Battlefront.

Нам сообщили, что основными особенностями игры явятся пятнадцать различных типов местности, четыре противоборствующие стороны (империя, повстанцы, клоны и дроиды - в общей сложности двадцать типов войск), пятнадцать видов военной техники и наличие стационарных огневых точек.





Солидный список, что уж тут говорить, только вот ТТХ эти остаются неполными без упоминания о графике игры, а в этой области со времен позорного качества скринов (к тому же, изрядно подретушированных), продемонстрированных в прошлом месяце, увы, ничего не изменилось. - *А.Р.*

Сундук украли!



Камеры наблюдения успели заснять злоумышленника...

...и его сообщника из штата компании



Сундук со сказками! В январе месяце альфа-версия World of Warcraft уплыла на просторы интернета. Народ до сих пор не знает имен своих героев, но Blizzard их уже усиленно ищет.

Реакция самих представителей Blizzard и фанатского сообщества была на удивление спокойной. Мол, после истории с Half-Life 2 и не такого можно было ожидать. Разработчики стоически ожидают появления "левых" серверов и убеждают общественность не играть в ворованные и недоделанные игры. Фанаты тихо возмущаются, а многие даже не поверили в сам факт кражи. Впрочем, уже ближе к вечеру того дня, когда стало известно о краже, на различных форумах стали появляться свидетельства очевидцев, видевших альфу WoW собственными глазами, так что сомнения оказались неуместны.

Ждем развития событий. - *А.Р.*

Сексуальное неравенство в виртуальном мире

Персонажи женского пола точно так же страдают от ущемления прав в виртуальном мире, как и в реальном. Это доказало исследование, проведенное американским экономистом Эдвардом Кастроновой (профессором Калифорнийского госуниверситета из города Фуллертон) на основе онлайновой EverQuest.

В EQ находится одновременно по несколько десятков тысяч человек, представленных аватарами. Последние могут быть представителями мужского или женского пола и принадлежать не только к человеческой расе, но и к фэнтезийным, например, к эльфам или ограм. Периодически прокачанные персонажи попадают на сетевые аукционы типа Ebay, где их реализуют за зеленые деньги.

Так вот, при всех равных характеристиках персы-дамы продаются на 10 процентов дешевле персов-мужчин.




Война полов, вариант для LAN party

В целом же статистика по продажам всех персонажей следующая: в среднем за эверквестовых мужиков отстегивают $346, а за женщин (как правило, у них скиллы менее прокачаны) - всего $281. Такая картина практически соответствует разнице в зарплате женщин и мужчин в реальной жизни.

Подавляющая часть игроков EQ - мужчины, но порядка 20 процентов персонажей игры принадлежат к прекрасному полу. С другой стороны, игроки-женщины частенько создают себе мужской персонаж, чтобы с ними считались, как с равными, а не приставали с сальностями или не отсеивали по "признаку блондинки" при возможности принять совместное участие в мало-мальски стоящих авантюрах. - *HWNN*

Геймер из Китая добился возврата виртуального имущества

В народный суд района Чаоянг города Пекин поступило заявление от Ли Хонгчена, в котором он требовал восстановления справедливости по отношению к его аватару в игре Red Moon.

Двадцатичетырехлетний Ли два года играл в эту онлайновую игру, затратив на удовольствие немалую для Китая сумму денег - порядка $1200. За время игры он скопил большой запас виртуальных денег и ценных предметов. В феврале 2003 года Ли обнаружил, что имущество его аватара украдено хакером, который получил доступ к центральным серверам игры. Издатель, компания Beijing Arctic Ice Technology Development, отказалась удовлетворить требование игрока по восстановлению его виртуального благосостояния, заявив, что оно представляло собой не что иное, как "кучу данных", а потому не имеет ценности в реальном мире. Тогда Ли обратился в суд, потребовав в качестве компенсации аккурат $1200. "Я заплатил за это снаряжение моим трудом, мудростью и деньгами, поэтому оно принадлежит мне", - сказал Ли в интервью китайскому новостному сайту Xinhuanet.

Суд вынес решение в пользу игрока, обязав компанию-издателя восстановить его виртуальные пожитки, так как он лишился их в связи с недостаточной защищенностью игры от взлома. - *HWNN*



Безвизовый въезд на Rubi-Ka

- GAME KEYS:

ПРИВАТБАНК
ДАТА: 00.00.00
ВРЕМЯ: 00: 00
АДРЕС:

СЕРВИС:**ANARCHY ONLINE**
НОМИНАЛ: GAME KEYS
ОБЩАЯ СУММА: **XXXXX.XX**
СЕРИЙНЫЙ НОМЕР: **XXXXXX**
КЛ ANARCHY/ КК.SHADOWL: **XXXXXXXXXXXXXXXX/XXXXXXXXXXXXXXXX**
СРОК ДЕЙСТВИЯ: 30 ДНЕЙ
СКАЧАЙ ИГРУ НА

WWW.ANARCHY-ONLINE.COM

УСТАНОВИ НА КОМПЬЮТЕР,

ВВЕДИ КЛЮЧИ, ПОДКЛЮЧИСЬ К ИНТЕРНЕТ И ИГРАЙ!!!!

- ключи пополнения на 30 и 90 дней:

ПРИВАТБАНК
ДАТА: 00.00.00
ВРЕМЯ: 00: 00
АДРЕС:

СЕРВИС:**ANARCHY ONLINE**
НОМИНАЛ: 90
ОБЩАЯ СУММА: **XXXXX.XX**
СЕРИЙНЫЙ НОМЕР: **XXXXXX**
КЛ ANARCHY: **XXXXXXXXXXXXXXXX**
СРОК ДЕЙСТВИЯ: 90 ДНЕЙ
ДЛЯ НАЧАЛА ИГРЫ- ВВЕДИ КЛЮЧИ,

ПОДКЛЮЧИСЬ В ИНТЕРНЕТ И ИГРАЙ!!!!

Справка: www.privatbank.ua

Компании FunCom и "МедиаХауз" *предложили новую систему доставки и* подписки для Anarchy Online: Shadowlands. Дистрибутив игры с бесплатным семидневным доступом можно скачать с сайта компании FunCom либо приобрести в России и Украине на CD, упакованном в jewel case. По истечении семи дней бесплатного доступа пользователи игры смогут приобрести ключи доступа (включающие месяц игры), а также ключи предоплаты на 30 и 90 дней через банкоматы (для владельцев карт Visa/Mastercard) и в отделениях "ПриватБанка" (за наличные) в Украине, а также "МоскомПриватБанка" на территории России. После подтверждения оплаты пользователь получает ключи для игры Anarchy Online: Shadowlands на чеке, выдаваемом банкоматом либо кассиром отделения. - *HWNN*

И снова четыре часа утра...

Молодое британское издательство 4AM Entertainment продолжает неустанно трудиться на ниве объединения геймеров Европы и Азии. Наконец-то у них дошли руки и до онлайновых игр.

Речь идет об игре Project A3, детище корейцев из студии Actoz, создателей Legend of Mir. Игра прежде всего заточена под противостояние игровых кланов и наций, организуемых самими игроками, но также обещает и широкое поле для индивидуальной деятельности.



Игра не может похвастаться развитой системой ролевой механики (лишь четыре прокачиваемых параметра), зато обещает оригинальный сеттинг (уж что-что, а оригинальности азиатским сеттингам не занимать), кучу всяких мелких плюшек, включая персонального домашнего зверька для каждого персонажа, и, как ни странно, отличную графику. Последнее обещание как-то плохо вяжется с выложенными для ознакомления скринами, ну да что уж там. - *A.P.*





Силикон правит миром

Андрей ШАПОВАЛОВ

Война - это путь обмана.
Сунь-Цзы. "Искусство войны"

Офф-топик (разговор не по теме): джедаи

Прежде чем перейти непосредственно к нашему сегодняшнему разговору, я хотел бы поставить все точки над "i" в одной очень животрепещущей для всякого фаната "Звездных войн" теме. Речь идет о джедаях.

Думаю, не ошибусь, сказав, что каждый игрок в SWG хотел бы быть джедаем. Сила, световые мечи, ореол супермена - все это кружит наши больные головы, способствуя обильному слюноотделению и раскатыванию губ. Особенно усилились эти процессы в последние месяц-два, когда стали известны некоторые детали джедайской жизни в SWG.

Самое главное - теперь доподлинно известно, что джедаи в SWG есть. Правда, джедаев этих - единицы, а всего игроков в SWG - сотни тысяч. Уже одно это настораживает. Как же так, все об этом только и говорят, но быть джедаем никто не хочет?

Да нет, влезть в шкуру хранителей галактики хотят практически все, но разработчики из Sony Online Entertainment и LucasArts решили сделать эту роль действительно уделом единиц. Чем они руководствовались, я понимаю. Все-таки не все существа в далекой-далекой галактике были джедаями, а если не чинить игрокам препятствий, так ведь в SWG все поголовно будут баловаться Силой. Лично я ничего страшного в этом не вижу при условии баланса способностей. Но, видимо, авторы придерживаются другого мнения. Выбросить из SWG джедаев вообще они не захотели (чтобы игра не теряла привлекательности), но и дать возможность людям спокойно достичь гармонии с вселенной тоже не посчитали нужным.

В результате стать джедаем - значит вывернуться наизнанку и отыскать иголку в стоге сена. И я не преувеличиваю.

Сначала ваш аватар должен "достичь просветления". Для этого необходимо найти устройство holocron (смотрите на скриншоте). Встречается голокрон на трупах особо крутых монстров, причем, как и любой другой трофей, генерится случайным образом. Иными словами, вам сначала надо достичь приличного уровня в боевом умении, а потом долго и нудно охотиться за крутыми врагами. Времени это отнимет прилично. Однако это еще только начало ваших проблем.



Вот это и есть голокрон. Не думайте, будто я его нашел - просто на Новый Год всем старым игрокам сделали подарки

Вот нашли вы голокрон. Включили (use) его. Думаете, настанет просветление? Держите карман шире! "Таинственный голос" (именно так и будет написано в сообщении) скажет, что для продвижения по пути просветления вам необходимо достичь мастерской степени в определенной профессии. И вот тут-то вас и поджидает облом. Профессия, которую вам надо освоить, тоже генерится случайным образом. Мне, например, уже достигшему к тому моменту определенных успехов на почве Терас Каси (искусства рукопашного боя) и танцев, было предложено прокачаться до мастера-архитектора. Это что же получается, я должен убить (surrender skill) с таким трудом освоенные (и понравившиеся) профессии для того, чтобы овладеть специальностью, которая мне не нужна? А иначе не получится - количество очков умений-то ограничено.

Но это еще не весь идиотизм! Прокачавшись до предложенной профессии, вам снова придется гоняться за голокроном, а потом... правильно, прокачивать новую профессию до мастерского уровня. Насколько мне известно, в общей сложности прокачиваться надо четыре раза. Офонареть! Других слов у меня нет, одни эмоции.

Однако веселым дядям-разработчикам и этого показалось мало, они приготовили нам еще сюрпризы. Галактическая Империя, управляемая ситами, ведет охоту за джедаями, и стоит вам хоть раз показать свои способности, как вас тут же начнут искать имперцы. Когда найдут - убьют. Вы, конечно, воскреснете, но... все выученные вами джедайские способности пропадут. Вы станете обычным человеком. Придется начинать процесс снова. Я, правда, не знаю, нужно ли опять искать голокроны или же просто придется прокачивать джедайские способности.

Но знать этого я просто не хочу. Я не собираюсь терять моего персонажа с выбранными мною по своему вкусу умениями ради иллюзии величия.

Может быть, в следующий раз. Может быть.

Зачем нам артист?

Закончив с джедаями, давайте поговорим об артистах, поскольку именно развитию этого вида деятельности и посвящена наша статья.

Прежде всего, разберемся, зачем нам артист. Под словом "артист" в данном случае я подразумеваю либо танцора, либо музыканта. Разницы между ними практически никакой нет: и прокачка, и "эффект воздействия" у этих двух профессий одинаковы.

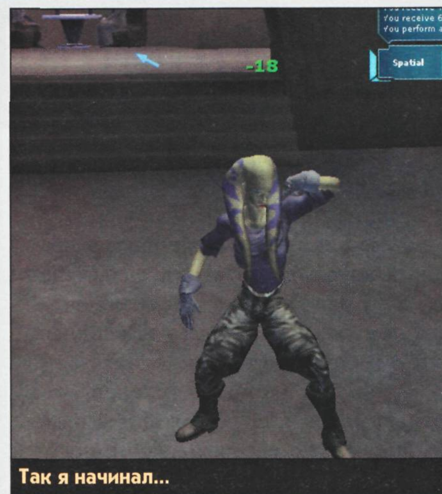
Работать артистом - самый простой и безопасный путь накапливания денег на начальном этапе игры. Имея достаточно денег, вы сможете купить себе одно из транспортных средств, введенных в игру последним большим обновлением. Что конкретно такого хорошего даст вам обладание своим "авто" - об этом читайте ниже. Пока же давайте посмотрим, как в SWG зарабатываются деньги.

Способ номер один - что-то смастерить и продать. Делать это могут ремесленники всех мастей. Собственно говоря, вся игра за ремесленника как

Через несколько секунд я расстанусь с девятнадцатью тысячами в твердой валюте в обмен на кучу одежды. Женщины...




Помните, в прошлой статье я говорил, что хочу быть такой! Ну так я стал даже лучше


Так я начинал...


...потом было так...


... а теперь - вот так. И кто скажет, что это - бесстыдная эксплуатация женщин, тот будет прав

раз и состоит в том, чтобы сперва что-то произвести, а потом это продать. Надо сразу сказать, что ремесленники - одни из самых богатых людей в игре. Именно ремесленники быстрее всего обзаводятся машинами, домами, броней и еще кучей всякой всячины. Я не видел ни одного ремесленника, у которого были бы проблемы материального плана. Однако сам я за ремесленника не играл и не могу поэтому сказать, насколько быстро и легко они достигают подобного положения.

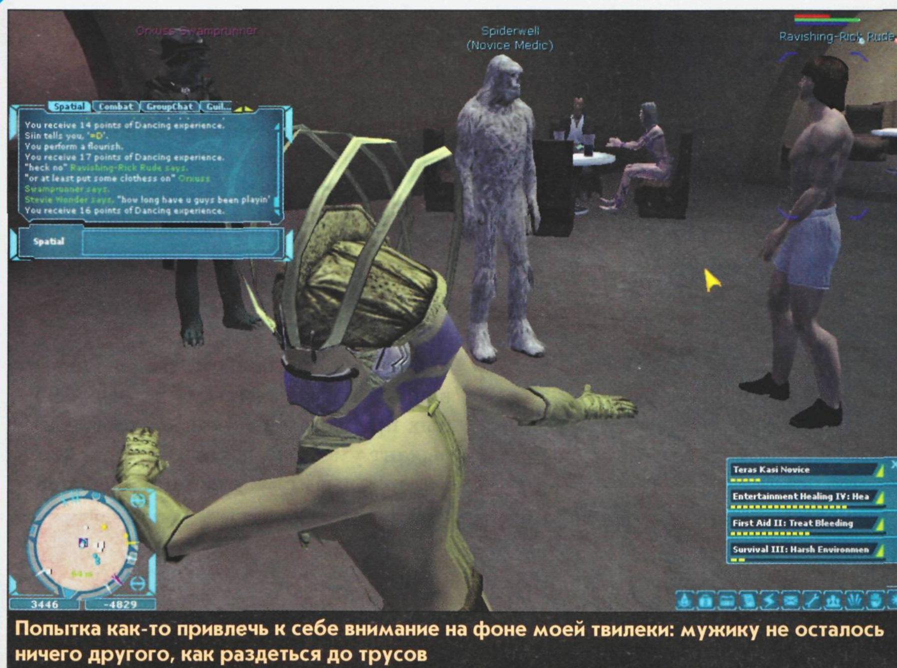
Способ номер два - начать выполнять сложные фракционные задания. Именно фракционные, т.е. имперские или повстанческие. Обычные задания, выдаваемые в городе, вам особенных дивидендов не принесут. Дают за каждое из них от 300 до 1000 (или немногим больше) кредитов. Фракционные же миссии "стоят" на порядок больше. За самую простую из них дают 900 кредитов, а про сложные я молчу. Там награда доходит до нескольких тысяч за раз. Хорошо прокачанные бойцы, посвятившие все свое время выполнению сложных фракционных миссий, зарабатывают десятки тысяч за час. Однако тут есть своя тонкость. Боец ваш должен быть действительно хорошо прокачан, поскольку в дорогих миссиях у каждого из ваших противников будет по 3000-5000 очков жизни. Против них бойцу средней руки выходить бессмысленно. Впрочем, есть способ облегчить себе жизнь. Надо просто "купить" у своей фракции солдата. Но этот вариант - все-таки палка о двух концах, требующая соблюдения некоторых тонкостей. Подробнее о них и о фракционных миссиях мы поговорим в одной из следующих статей.

Третий способ заработать деньги - мародерство. Если вы убьете NPC, то с его тела можно взять кое-какие вещички и деньги. Пытаться заработать этим способом на жизнь я вам не рекомендую - NPC достаточно серьезные противники. Ваш боец должен прокачать, по крайней мере, первые четыре уровня в своей боевой дисциплине, прежде чем всерьез вступать на этот путь.

Четвертый способ - тот, который я вам и предлагаю выбрать. Купите себе у Entertainer Trainer (они есть в начальном городе на любой планете) профессию Novice Entertainer. Теперь идите в ближайшую кантину и начинайте плясать/музицировать. Через некоторое время вы заметите, что на вашем счету из ниоткуда появляются деньги. Это - плата за выступление. Она тем больше, чем дольше вы пляшете/играете, не покидая кантины. Можно сесть и отдохнуть, восстанавливая свои силы, главное - не выходить из здания. Сразу предупреждаю - денег таким образом вы зарабатываете мало. Очень мало. НО! Вы зарабатываете их совершенно безопасно. А это на раннем этапе игры очень важно.

Кроме этого, деньги вы сможете получать еще и от игроков, пришедших в кантину лечиться. Дело это добровольное, зрители могут и не раскошелиться. Однако в SWG считается правилом хорошего тона платить артистам. Кстати, то же самое касается и вас: если вы лечитесь в кантине, музыкант/танцор вправе рассчитывать на некоторую благодарность с вашей стороны. Вам надо напечатать в панели для диалогов "/tip Vader 1000" (без кавычек, естественно), где Vader - имя артиста, который вас лечит, а 1000 - сумма денег, которую вы ему даете. Дело это, повторяю, добровольное, вас никто не заставляет платить. Но лучше это сделать, иначе ваша репутация может несколько испортиться. Не обязательно платить много - даже 100 кредитов на первых порах хватит. Не скупитесь - заработать деньги не так уж и трудно, а главное - в SWG не любят жадных. Люди частенько дарят новичкам вполне приличное оружие/инструменты/одежду. Благотворительностью никто не занимается: байком вас не одарят, хотя могут вполне подарить небольшой дом, если вы нарветесь на игрока-архитектора, решившего создать собственный город. Кстати, не любят и попрошаек. Если вы будете приставать к людям с фразой "Дай миллион", вас просто пошлют куда подальше. Иными словами, помочь вам по мелочи смогут многие, но спонсировать никто не будет.

Кроме зарабатывания денег, артист нужен вам еще и как доктор, ведь



Попытка как-то привлечь к себе внимание на фоне моей твилеки: мужику не осталось ничего другого, как раздеться до трусов

только он может лечить Battle Fatigue и ранения в области Mind. Зачем вам самому уметь это, когда есть другие? Есть-то они есть, но выступают в кантинах не всегда. В некоторых городах наткнуться на артиста - проблема. Как, кстати сказать, и на врача. Я сам лично много раз прибегал в Mos Eisley сильно покоцанный и находил кантину и медицинский центр пустыми. Ну, с медицинским центром такое положение пережить еще можно - ранения Health и Stamina можно вылечить, просто усевшись там на койку. Правда, скорость такого лечения будет мизерной, сидеть придется от 30 минут до часа реального времени. Но здоровье постепенно восстановится. А вот с Mind и Battle Fatigue такого не получится - просто так, с течением времени, они не исчезают, сколько бы вы ни торчали в кантине.

Так что артист в любом случае вам нужен, дело лишь в том, насколько он у вас будет прокачан.

Секреты мастерства

Как же качать артиста? О, это, говоря словами из известной когда-то рекламы, не просто, а очень просто.

Находите кантину, которая есть в каждом городе, заходите туда, выбираете подходящее место и начинаете музицировать/танцевать. Под словами "подходящее место" я имею в виду площадку, свободную от NPC (чтоб не мешались) и хорошо просматриваемую от входа в кантину. Не забывайте - очки опыта за лечение идут вам только тогда, когда вас слушают/смотрят. Естественно, для этого надо быть хорошо заметным любому посетителю кантины. Если вы занимаетесь делом в дальнем углу помещения, не рассчитывайте на продвижение по уровням мастерства, т.к. никто не станет вас высматривать.

Еще один немаловажный момент - объединение в группы. Старайтесь либо приглашать в свою группу любого зашедшего в одну с вами кантину артиста или сами напрашивайтесь на приглашение. Дело в том, что объединенные в группы работники шоу-бизнеса получают больше очков опыта, чем одиночки. Говорить об увеличении экспы в геометрической прогрессии нельзя, но хоть какой-то положительный эффект будет всегда. Пословицу "с миру по нитке - нищему рубаха", я думаю, вы знаете.

Обязательно учитывайте и время, когда вы выступаете. Не забывайте про разницу в часовых поясах между Россией и США (основной контингент игроков в SWG, естественно, американцы). Скажем, днем "клиентов" у вас будет мало, а вот уже начиная с 23 часов, народ значительно оживится.

Кроме "лечебной" экспы, вам идет и "профессиональная", за применение умений. С ней все проще - она начисляется вне зависимости от наличия зрителей. Однако вы должны постоянно делать flourish''ы (специальные движения). Не будет flourish'ей, не получите опыта. Вот тут и начинается самое смешное.

Весь фокус в том, что в SWG легально разрешены макросы (макрокоманды). Вы можете создать макрос танца, запустить его, и ваш персонаж автоматически выполнит все внесенные в макрос flourish'ы. Вам остается только смотреть со стороны на своего аватара и наслаждаться.

Безусловно, на деле все не так просто. Макрос-то вы создать можете, но как именно это сделать - в руководстве пользователя к игре не сказано. Там есть описания некоторых макросов, но нужного нам, бесконечного (автоматически перезапускаемого), нет. Мне пришлось расспрашивать других игроков, прежде чем я выяснил, что и как. Вам, естественно, будет проще - прочтите статью дальше.

Итак, сначала мы включаем танец. Как это сделать - смотрите мануал. Потом принимаемся за создание макроса. Вызовите меню Abilities & Commands (CTRL+A). Выберите там меню "Macro" (сверху), потом - "New Macro". Подберите название и понравившийся значок для макроса. Название нужно, скорее, для вас самих, а вот значок потом надо вставить в одно из гнезд на панели управления (toolbar).

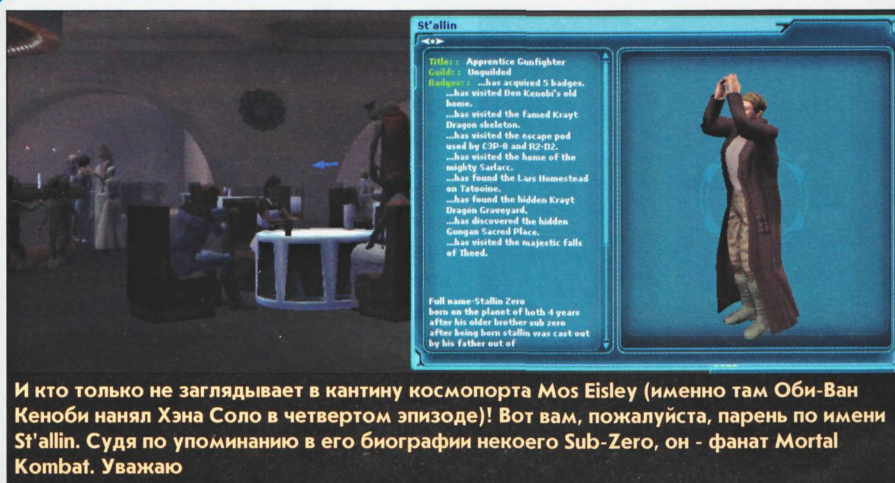
Теперь печатайте в окошке снизу сам макрос. В качестве примера - вот вам один из рабочих вариантов.

```
/flourish 1;
/pause 30;
/flourish 2;
/pause 30;
/ui action toolbarSlot00
```

Закончив с макросом, жмите ОК. В окне создания макросов появится новая иконка, которую надо перетащить в самый первый слот в самой первой панели управления. Вот теперь все готово, жмите на иконку и смотрите на дело рук своих.

Чем рискованней поза, тем больше ее любят. Факт





И кто только не заглядывает в кантину космопорта Mos Eisley (именно там Оби-Ван Кеноби нанял Хэна Соло в четвертом эпизоде)! Вот вам, пожалуйста, парень по имени St'allin. Судя по упоминанию в его биографии некоего Sub-Zero, он - фанат Mortal Kombat. Уважаю

Приведенный мною в качестве примера макрос означает, что во время представления ваш персонаж выполнит сначала первый flourish для данного танца, потом - второй, затем будет повторять эту последовательность до того момента, пока не кончится запас сил (action pool зеленого цвета) или вы сами не прервете танец.

Теперь маленький, но важный совет для невнимательных. Печатая макрос, не забывайте про косую черту в начале строки и точки с запятой в конце. Мелочь, конечно, но иногда пропустишь в спешке что-нибудь, и макрос не работает. Обидно.

Зачем нужна пауза после каждой строки? Для выполнения действия. Любой flourish требует некоторого времени на исполнение, а если до истечения этого срока будет дана другая команда, то персонаж ее попросту не выполнит, т.к. будет занят предыдущей задачей. У разных танцев исполнение flourish'ей занимает разное время, но на основании собственного опыта уверяю вас - тридцати секунд хватит всегда.

"А где же тут пресловутый "секрет фирмы"?" - спросите вы. Это - самая последняя строка нашего макроса. Начало строки (первая команда) зацикливает макрос, превращая его в "вечный", а окончание - определяет место, в которое можно поместить иконку с макросом. В данном случае - это самое первое место на панели управления. Если же вы хотите поставить макрос куда-то еще, просто измените цифры. Но помните - панель управления при желании можно раздвинуть вниз, отчего появится новый ряд ячеек для иконок команд. Так что при изменении местонахождения иконки макроса не забудьте точно указать его положение.

Вышеприведенный макрос - всего лишь образец, схема. Вы можете вставлять другие команды (при условии, что они не прерывают сам танец), изменять порядок выполнения flourish'ей и многое другое. Главное - у вас есть теперь от чего отталкиваться.

Завершая разговор о макросе, я должен коснуться еще одного очень важного момента. Данный макрос автономен. Иначе говоря, окончание танца не означает окончания работы макроса. Разумеется, выполнять flourish'ы, не танцуя, ваш персонаж не может, но он будет пытаться это делать. Поэтому вы не сможете, например, торговать с другими персонажами - макрос будет перебивать работу других команд. От этого окно торговли будет просто сбрасываться. Чтобы избежать этого, макрос надо остановить, напечатав в строке сообщений "/dump" (без кавычек). Всего-то делов.

По мере продвижения с уровня на уровень вам станут доступны более интересные мелодии/танцы. Запомните: количество экспы, получаемой за исполнение одного flourish'а, прямо пропорционально сложности мелодии/танца. Т.е. каждая новая мелодия позволяет вам набирать экспы больше, чем старая. При этом совсем не обязательно, что новинка вам больше понравится с чисто эстетической точки зрения. Мы говорим лишь о сухих цифрах.

Со временем вы доберетесь и до "спецэффектов". Это - особые действия, при выполнении которых вокруг вашего персонажа происходит что-то необычное: вспышки света, дымовая завеса, салют. Ничего особого вам эти эффекты не дадут, но выглядит все это очень и очень красиво, поэтому настоятельно рекомендую по возможности включать эти команды в ваш макрос. Только учтите: исполнение спецэффектов очень быстро истощает ваш action pool.

Однако, помимо эффектов, артисту пригодится и некоторое снаряжение. Если речь идет о музыканте, то ему требуются все более и более качественные инструменты. С этим особенных проблем у вас не возникнет - музыкант умеет их делать. Нужны лишь материалы. Если у вас нет необходимых навыков для их поиска и обработки, то просто купите все необходимое на базаре.



На официальном выступлении нашей гильдии артистов. Моя твилека - в центре. Как и полагается звезде программы

С танцорами чуть сложнее. Их "снаряжение" - это всевозможные костюмы для выступлений. Чем более бросок костюм, тем больше вероятности, что вокруг его обладателя столпится народ. То же самое относится и к подаркам: одетому в стандартные штаны и рубашку мужику вряд ли чего перепадет, если рядом с ним танцует полуголая девица в прозрачном одеянии и с фантастическим сооружением на голове, которое с трудом язык повернется назвать "головным убором".

Да-да, я знаю, что это - потакание низменным инстинктам. Так ведь работает! Любителей "клубнички" в SWG ничуть не меньше, чем в реальной жизни. И так же, как в реальных США, значительная часть этих любителей готова платить за представление. А деньги, как говаривал римский император, не пахнут.

Сколько раз я приходил в кантину, забитую народом, наблюдающим за другими артистами. И что вы думаете - стоило моей твилеке придать себе "рабочий" вид, как про конкурентов

тут же забывали, и вся экспа и денежки шли мне, старому извращенцу.

Захотите ли вы следовать этим "безнравственным" путем, я не знаю. Но на всякий случай скажу, что наряд для твилеки, который вы видите на скринах (такую "шляпу", кстати сказать, носить могут только представители этой расы), обошелся мне в девятнадцать тысяч кредитов. В шоубизнесе самое главное - правильно себя подать. А дальше уже само пойдет.

Офф-топик: транспортные средства

Вы можете спросить: зачем тратить время на зарабатывание денег, когда можно сразу начать прокачку бойца, а потом уж дорваться до настоящей работы? Все очень просто: при наличии денег вы сможете купить транспортное средство, управление которым не требует никаких умений.

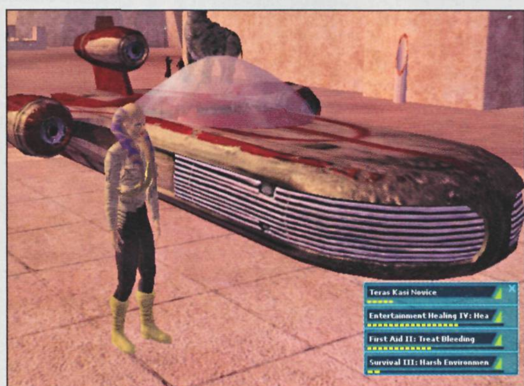
Почему это так важно?

Последний большой патч, который ввел в игру дополнительные возможности для ручных животных (на них теперь можно ездить верхом), транспортные средства и возможность создания игроками своих собственных городов, очень сильно изменил общий баланс в SWG.

Например, раньше профессия разведчика (Scout) была совершенно необходима для игроков, путешествующих по поверхности планет. Только разведчик мог безопасно миновать скопления агрессивных монстров, встречающиеся тем чаще, чем дальше вы отходите от городов. У него для этого был навык Mask Scent, делавший игрока "невидимым" для потенциальных хищников. Теперь же вы можете просто сесть в landspeeder или speeder bike и за несколько минут добраться до любого интересующего вас места, не опасаясь за свою жизнь. Практически ни одно чудовище в игре не может догнать воздушную машину, а если вы купите гоночный speederbike swoop, тогда можно удрать даже из-под обстрела вооруженных бластерами NPC или игроков из враждебной фракции (Империи или Союза Повстанцев).



Там, где машина не пройдет и бронепоезд не промчится... мой Speederbike Swoop пролетит и ничего с ним не случится



Landspeeder - самый дешевое и надежное, но и самое медленное из транспортных средств. Тем не менее, если не хватает денег на гоночный swoop...

Скорость выполнения заданий тоже резко возрастает. Теперь на них будет уходить почти втрое меньше времени, отчего существенно увеличивается и темп зарабатывания денег. Да и сами задания выполнять стало намного легче. Берете миссию, садитесь на свой байк, прибываете на место. Начинаете зачистку, не отходя от своего "железного коня". Стоит только делам пойти плохо, вы тут же вскакиваете в седло - и ходу оттуда. Оторвавшись от погони, ждете, пока восстановятся атрибуты, потом возвращаетесь и добиваете монстров. Раньше у вас это могло и не получиться, поскольку монстры, как правило, бегают быстрее вашего персонажа. С реактивным двигателем им, естественно, уже не тягаться.

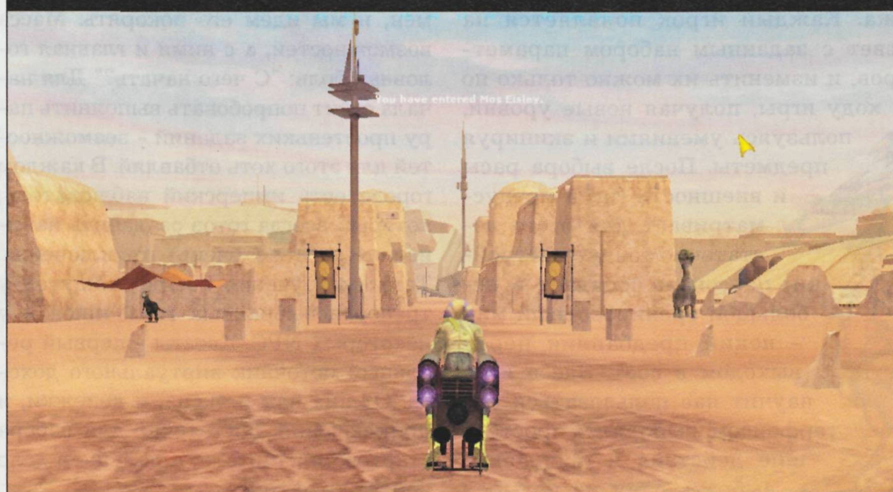
Вдобавок к этому, у вас появляется возможность применять старую тактику "разделяй и властвуй". Подлетаете к одному из врагов и выманиваете его за собой до тех пор, пока он не выйдет из поля зрения своих "коллег". Теперь можно спешиться и сразиться с ним один на один, не опасаясь подхода "подкрепления".

Особенно это помогает при выполнении фракционных заданий, когда вашими противниками выступают NPC, подчас превосходящие самых крутых монстров. Зато и платят за эти задания вдвое, а то и вчетверо дороже, чем за обычную возню с чудовищами.

Конечно, у машин есть свои минусы - с течением времени они ветшают и вам волей-неволей приходится их ремонтировать. Чем выше скорость у вашей машины, тем быстрее она изнашивается и тем дороже обходится ее ремонт. Однако поверьте на слово: как только вы дорветесь до фракционных заданий, деньги начнут литься если и не бурлящим потоком, то весело журчащей речушкой - уж точно.

Кроме машин, деньги вы можете потратить и на покупку помощников - всевозможных роботов (дроидов, как их называют в SWG) у игроков с профессией "робототехник" (droid engineer). А если удастся найти мастера-биоинженера, тогда можно достать настоящего дракона с десятью тысячами очками жизни.

Но об этом - в другой раз.

Я въезжаю в родной город. Доехал без приключений с противоположного края карты (пешком - часа полтора, если не съедят или не подстрелят по дороге)


HORIZONS: EMPIRES OF ISTARIA

Андрей БУТУСОВ

Заглянуть за горизонт...

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **ATARI** ★ Разработчик **Artifact Entertainment** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb), выделенка** ★ Сайт **www.istaria.com**

Представьте себе огромный архипелаг. Множество островов, на каждом есть город, а порой и два, а между ними - незаселенные пространства. Впрочем, почти на каждом свободном кусочке земли кто-то обитает. Будь то пауки, огненные жуки, муравьи или вездесущие "живые мертвецы". Кстати, вокруг нежити и закручена основная история игры.

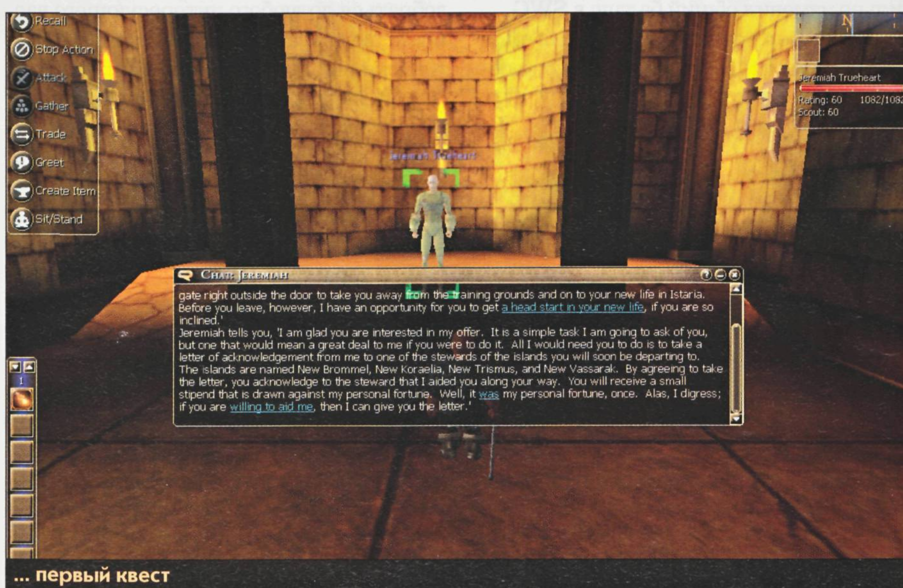
Нашествия undead'ов терзают земли Истарии. Сотни и сотни погибших пополняют ряды мертвых легионов. Казалось, спасения не будет, но объединенные силы всех рас сумели отбросить полки Иссушенной Эгиды (Withered Aegis) от стольного града Tazoon и некоторых других поселений. Тем не менее, под властью нежити все еще остается достаточно земель, и там ждет своего часа новая армия. На момент нашего появления в игре прошло 10 лет со времени последней битвы, и зло сильно как никогда. Наша задача - попытаться предотвратить еще одно нашествие, освободить порабощенные расы и заново отстроить разрушенные города.



Начнем-с...

Повоевать предстоит немало, но и о трудах праведных в перерывах между схватками забывать не стоит. Horizons предоставляет нам широкий выбор рас: четыре стандартных - люди, эльфы, гномы и дварфы и пять оригинальных - демоны, сарисы - люди-кошки, сслики - люди-ящерицы, полугиганты и... драконы. Последние наиболее интересны. Хотя бы тем, что это действительно особый класс: свои свойства, свои отличные от других умения и способности, своя броня (разные типы чешуи) и врожденная способность к магии. Впрочем, в магии здесь не отказывают никому. Основных атрибутов в игре шесть - сила, ловкость, мощь, фокус, здоровье и броня. Если с первыми и последними двумя все стандартно, то на мощи и фокусе стоит остановиться поподробнее.

Мощь отвечает за силу ваших заклинаний, и, чем выше этот параметр, тем больше урона вы будете наносить при использовании магии в бою. Фокус же повышает меткость ваших заклятий и помогает увернуться от попадания вражеских.



... первый квест

На характеристики нельзя повлиять в процессе создания персонажа. Каждый игрок появляется на свет с заданным набором параметров, и изменить их можно только по ходу игры, получая новые уровни, пользуясь умениями и экипируя предметы. После выбора расы и внешности (игра предусматривает для этого достаточно тонкие настройки) персонаж попадает в небольшой тренировочный мир - некий предбанник перед выходом в свет. Здесь игра научит нас пользоваться интерфейсом, выполнять простейшие действия и предложит выбрать одну из четырех основных воинских школ (Adventure School) и одну из трех крафтерских профессий (Craft School). К первым относятся - воин, клирик, скаут и маг. А в мирное время можно стать ученым, кузнецом или экипировщиком. Сразу хочу оговориться, все эти школы - это лишь та основа, на которой будут строиться умения вашего персонажа. Выбрав стезю, вы вольны отправляться покорять мир и, получив на выходе первый квест, телепортируетесь в один из четырех стартовых городов.

Первые впечатления - людно, шумно, интересно... Делая робкие шаги, начинаешь замечать, что народ куда-то торопится, суетится... Но мы же получили задание, его надо выполнить. Бодро топаем к имперскому посланнику и рапортуем о прибытии. Получаем первый опыт и несколько грошей в карман.



Главный вопрос повестки дня

Начались приключения; мир огромен, и мы идем его покорять. Масса возможностей, а с ними и главная головная боль: "С чего начать?" Для начала стоит попробовать выполнить пару простеньких заданий - возможностей для этого хоть отбавляй. В каждом городе есть имперский наблюдатель, который всегда готов озадачить начинающего (и не очень) приключенца. Также поручения всегда найдутся у тренеров выбранных вами школ и у некоторых NPC. Квесты - первый реальный источник виртуального дохода. От них нам и экспа, и денежки, и приключения. Достаточно для набора стартового капитала, а дальше в дело пойдет крафтинг.


Лесоруб

О рамках

Интерфейс прост и весьма практичен. Все хотя бы раз в жизни имели дело с детищем Microsoft - ОС Windows. Так вот, интерфейс Horizons - это полный аналог интерфейса этой операционной системы. Размер любого окошка можно подкорректировать, просто "потянув" его за края. Есть кнопка "Пуск" (основное меню игры) - небольшая голубая глобула в левом углу экрана. Есть панель быстрого запуска, куда отлично помещаются иконки спеллов и спецвозможностей. Все окошки можно свободно перемещать по экрану, располагать в нужной последовательности и настраивать их прозрачность. Инвентарь лишен излишних изысков и весьма информативен, нет лишнего пространства - лишь аккуратная сеточка и индикатор заполнения.

На игровом экране отображаются важнейшие параметры, в том числе показатель здоровья, индикаторы экспы в избранных школах и степень захламленности инвентаря. Всегда можно визуально определить: "А может, уже не стоит брать вот этот замечательный неграненый агат, а то с места не сдвинусь".


Торгаши...

Дракой на жизнь

Отдельно стоит поговорить о системе боя. Он происходит в реальном времени, и, надо отдать должное, иногда заставляет призадуматься и вспомнить о тактике и стратегии. Большинство монстров изначально нейтрально по отношению к вам. То есть можно вполне беззаботно расхаживать рядом с магготом (это червячок такой, первый источник дохода для начинающих), и он не обратит на вас внимания. До тех пор, пока вы его не тронете, он останется к вам безразличным, лениво проползая мимо по одному ему ведомым делам. Таковы большинство, но не все противники в игре. Яркий пример агрессивной защиты ареала обитания - зомби и скелеты. Стоит вам приблизиться на "расстояние нюха", и они с рыком бросаются в вашу сторону, а то еще и достанут парой-тройкой заклятий.


Это я не горю, это я кастую!

AI монстров заслуживает отдельного упоминания. Здесь нет хождения "по запаху" а-ля "Сфера"; зверюга, приметив обидчика, ринется в его сторону со всей возможной прытью, приостанавливаясь только для того, чтобы кастануть чего-нибудь неприятного по убегающему или отбивающемуся игроку. Противник никогда не забудет подлечить себя, использовать врожденную спецспособность или скастовать атакующий спелл. Правда, иногда монстры слишком увлекаются преследованием жертвы, что позволяет остальным участникам группы (если вы сражаетесь в коллективе) преспокойно вести по нему огонь. Монстры разнообразны внешностью и поведением; чем дальше от городских стен, тем они круче и круче. За настоящим трофеями приходится отправляться в опасные путешествия, причем желательно не одному.




Вместе мы сила

К сожалению, пока что полностью отсутствует PvP (Player vs. Player). Разработчики клянутся вскоре исправить это досадное недоразумение. Пока же все игроки весьма миролюбивы и дружелюбны. Хотя иногда попадаются неприятные типы, которые под видом помощи воруют у вас экспу, "помогая" расправиться с противником, хотя об этом их никто не просит. Или при дефиците ресурсов присоединяются к разработке обнаруженной вами жилы. Таких персонажей немного, но они есть, что вносит в игру известную долю соперничества.

Каждый сраженный монстр приносит персонажу определенные очки опыта-экспы и несколько монет. Иногда с тела можно поднять ресурсы - кожу, слизь, когти/клыки и т.д. В зависимости от используемых умений (skills) растет соответствующее мастерство. Например, при частом применении огненных заклятий увеличивается скилл Flame, что положительно сказывается на убойности атакующих заклинаний и непробиваемости защитных. Также это открывает доступ к изучению новых, более мощных заклятий и позволяет экипировать придвинутые вещи.

Деловые персы


Почти шахтер

Но существование в виртуальном измерении было бы неполным без возможности овладеть той или иной "мирной" профессией. Кожевенник, оружейник, ювелир, ученый, инженер - вот далеко не полный список доступных школ. В каждой из них есть учителя, готовые бесплатно помочь вам освоить азы выбранного ремесла и подарить самые простые (тренировочные) орудия производства. Стоит отметить, что все предметы в игре производятся самими игроками, NPC могут только подсказать, как сделать тот или иной предмет (продать рецепт его изготовления).

В каждом городе есть два типа торговцев - посредники и брокеры. Первые принимают изготовленные предметы на реализацию по означенным вами ценам, беря себе комиссионные в размере 10% от цены. Второй играет на демпинге, приобретая ваши поделки за гроши, а затем продавая их втридорога. Самым доходным является первый способ торговли, однако тут есть одна тонкость: посредник может принять у вас максимум пять предметов за раз, не больше. По мере реализации товара вы сможете пополнять его "запасы" новыми изделиями.



В игре имеется порядка пятнадцати видов ресурсов: песчаник (годный для изготовления простеньких кирпичей и табличек для записи заклинаний), драгоценные камни (для изготовления ожерелий, браслетов, колец и проч.), руды (оловянно-медная, железная, золотая и серебряная), кожа, войлок, дерево... Каждый из этих ресурсов в сыром виде годится только для продажи, но при должной обработке (переплавке, перековки, дублении) можно получить полуфабрикат - кирпич, слиток, доску - из которого изготовляется конечное изделие. Для каждого ремесла есть свой набор инструментов и свой механизм. Например, для изготовления бронзового меча понадобятся плавильня и клещи (для переплавки руды в брусок) и наковальня с молотом (для получения меча из слитка). На каждое действие влияет уровень умения и качество используемого орудия. Бесплатные "тренировочные" орудия ограничивают скилл и не позволяют более эффективно использовать умение. Для изготовления бронзовых орудий большого "ума" не требуется, а вот для выделки изделий из железа и стали придется поднапрячься.

Money, money...

Отдельно стоит отметить денежную систему. Artifact Entertainment, долго не раздумывая, привело все к схеме "1 к 1000", то бишь 1 серебряный равен 1000 медных, 1 золотой - 1000 серебряных и т.д. Удобно, только вот первые заработки даются непросто. Основных способов разжиться звонкой монетой два - получить денежки за выполнение задания или что-то продать. Да, за убийство монстра тоже начисляют несколько монет вам на счет. Причем именно на счет, здесь нет ошибки. Деньги в игре не занимают места в инвентаре и ничего не весят. Тем не менее, в игре есть еще два платежных средства - имперские жетоны (Imperial Tokens) и имперские марки (Imperial Markers). Первые служат для приобретения у хранителей знаний (Imperial Lore Masters) формул-рецептов. Ни один предмет в игре нельзя создать без "чертежа", а им и служат те самые формулы хранителей. Формулы можно либо выменять у хранителей на жетоны, либо снять с монстра (в основном - с нежити). Имперские марки служат тоже для обмена, но уже на технологии, необходимые для придания предметам определенных свойств. Технологии "встраиваются" в предметы при их создании и позволяют добавить дополнительные бонусы. Например, для получения бонуса к ловкости + 3 вам понадобится технология Dexterity I.



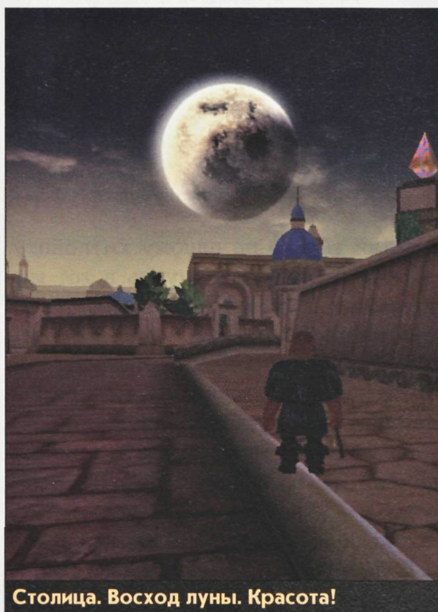
Гильдии

Местные сообщества игроков называются гильдиями. Основать ее может любой персонаж, который соберет необходимое количество людей и уплатит довольно весомый взнос в казну Империи. Основным отличием местных гильдий от аналогов в других играх является возможность организовать систему рангов с возможностью продвижения по ней и получения наград (после набора определенного числа Guild Points). Последние присваиваются по усмотрению главы гильдии и его ближайших соратников (членов гильдии второго ранга). Каждому рангу доступен собственный набор команд (повысить/понизить в ранге, пригласить нового члена и т.д.). Членство в гильдии позволяет более гармонично влиться в игру и помогает существовать в виртуальном мире. У вас появляются соратники, способные помочь в выполнении сложного квеста, и просто единомышленники, с которыми можно интересно и познавательно проводить время. Руководство гильдии периодически организует разнообразные мероприятия: охоты на сильных монстров, интересные путешествия и т.п. Результатом совместной активности может стать постройка Guildhouse'а, а со временем и целого города, в котором "заведутся" NPC: торговцы, учителя, наблюдатели и другие.

Города

Каждый город в игре красив по-своему. И надо отдать должное - двух одинаковых поселений здесь не найдешь. Горы и леса, водопады и тундра, пустыня и лавовые потоки. Разработчики охватили все. Здесь найдут себе кров и суровые викинги (Mahandra) и огнедышащие драконы (Dralk). Антураж и монстры тоже продуманы до мелочей. Ледяных жуков в пустыне не встретишь, а Магготы водятся только в лесистой местности. Зато нечисти полно повсюду.

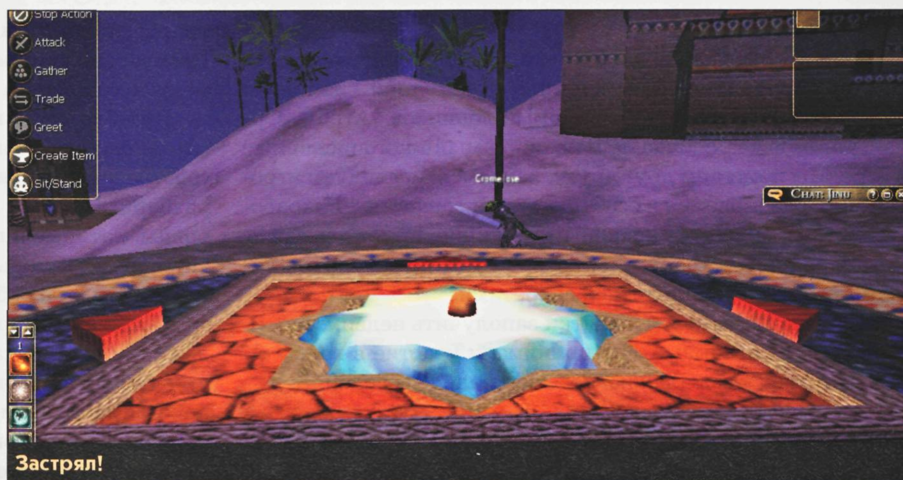
Кроме городов, созданных разработчиками, после долгих путешествий я натолкнулся и на поселения игроков. В игре можно владеть землей, а при специализации в школе каменщиков (Masonry) на купленном участке можно собственными силами построить все, что душа пожела-


Столица. Восход луны. Красота!

ет. Для строительства необходимы ресурсы и деньги на покупку самого участка. Средняя стоимость земли - 200 серебряных монет, что, кстати, немало. Для того чтобы оценить масштаб, скажу, что средняя стоимость бронзового топора для рубки леса - 200 медных, а средний доход ремесленника в неделю около 3-4 серебряных (если 75% времени посвящать торговле). Дороговато, но оно того стоит.

Музыка

Столь удачный подбор музыкальных дорожек редко встречается. Музыка сопровождает игрока повсюду: в городах и за их пределами, в драке и в работе. И каждый раз она отражает суть момента: тревожная в бою, загадочная и пугающая в незнакомых и неисследованных местах, тихая и мелодичная в поселениях, зовущая в путешествиях. Музыка - это дополнительный стимул играть. Еще один несомненный плюс разработчиков, которые сумели поднять атмосферность своего детища до максимума, просто подобрав необходимое звуковое сопровождение.



Застрял!



Dralk - драконий город

Немного дегтя...

Игра все еще в стадии финальной доводки, кое-что еще требует проработки. Например, не все локации заселены живыми существами. Бывает, путешествуя по окрестностям того или иного города от монстров просто не протолкнуться, но, отбежав от торных путей, можно подолгу странствовать, любуясь ландшафтами в гордом одиночестве. О том, что нет PvP я уже говорил, а ведь возможность схватки с себе подобными - она из самых привлекательных черт любой MMORPG. Монстры слишком тупы, несмотря на неплохой AI, и весьма слабы в тактике, хотя порой кастеры вполне грамотно поддерживают танки. Дайте нам живого соперника, которому тоже не хочется умирать, "вот тогда мы похохочем".

Вполне можно оказаться "по темечко" в телепорте или вывалиться "за стену". Однако стоит отдать должное технарям из Artifact, они постоянно работают над доводкой игры, чуть ли не ежедневно выпускаются патчи и небольшие заплаточки. Оперативно добавляются новые учителя, новые квесты, монстры и прочее.

В целом же игра очень стабильна - даже после пары суток почти беспрерывных приключений, программа продолжала уверенно функционировать. За весь период ни разу не случалось вылета в систему. Правда, под игру был задействован мощный ПК и выделенка.

... и много меда

Игра обладает всеми необходимыми атрибутами хита - хорошей разветвленной ролевой системой, где классы можно менять, как перчатки, и всегда можно учиться чему-то новому, проработанным миром, гибкой экономикой и разнообразными монстрами. С нетерпением ждем PvP.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.1





Хроники "Сферы"-2

Игорь БОЙКО

Давайте мыслить глобально.
Светлые - белая раса;
темные - негры;
серые - мулаты,
латиносы,
китайцы...
Motsognir. Форум "Сферы"

Navi Dragons

Удивительно наблюдать за тем, как из, в общем-то, случайно образовавшейся группы товарищей начинает оформляться коллектив единомышленников. Archy, Орлангур, Дядька... сейчас наш клан - самый многочисленный в игре. Мы помогаем друг другу, качаемся, исследуем игровой мир, разбираемся в особенностях и тонкостях. Разработан Устав клана (мы - драконы!), функционирует два сайта. Есть и закрытый форум, на котором можно обсудить ближайшие планы и поделиться секретами.

Предпринимались и попытки заполучить недвижимость. Мои персы Сотник и Archy принимали участие в трех атаках, которые, к сожалению, не завершились победой.



Этот дракон не догадывается, что перед ним - тоже дракон. Будет наказан

В ходе первой мы довольно большими силами попытались захватить замок, принадлежащий клану Тор. При этом удалось соблюсти относительную внезапность атаки. Внешних монстров и нифонов вынесли без особого труда, в процессе отличился арбалетчик Alan. Главной преградой, не позволившей основной массе соклановцев хлынуть внутрь замка, стали... врата замка. Оказалось, что единственный перс, у которого мантра атаки ворот была прописана в книге мантр, безбожно лагал. Все остальные, нанося удары по воротам, снимали только по одному хитпойнту. Некоторым нашим удалось проникнуть внутрь в тот момент, когда ворота открывались самими торовцами.



Попытка взять замок отбита, от наших остались одни мешочки. Магия воздуха рулит, респект Джерико [Тор]

Погибло тогда наших много. Во-первых, из-за того, что мы не были толком организованы. Каждый действовал по собственному плану. В результате получилась полная неразбериха. Потом появились продвинутые защитники-торовцы, которые и поставили точку. Нужно отдать должное "торовцам", которые поняли, что в этой атаке не было ничего личного, голый бизнес.

После атаки пространство возле замка оказалось усеяно синими мешочками. В них игра складывает выпадающие при гибели персонажей предметы и деньги. Все павшие персы с каждой смертью теряли также экспу. В результате неудачная атака оказалась весьма дорогим удовольствием.

Не могу не провести аналогию с Dark Age of Camelot. Если в DAoC перса убивает монстр - он теряет экспу. И это правильно, потому как естественно. А вот, если перс гибнет в процессе защиты интересов реалма от руки противника, то он не теряет ничего вообще. Ни экспы, ни денег, ни предметов. И это тоже правильно, т.к. интересность геймплея состоит в другом.

В "Сфере" картинка иная. Из-за гибели у замка можно элементарно расстаться с выпавшим редчайшим оружием и потерять множество часов, затраченных ранее на прокачку. И кому от этого веселее? Стал ли от этого интереснее геймплей?

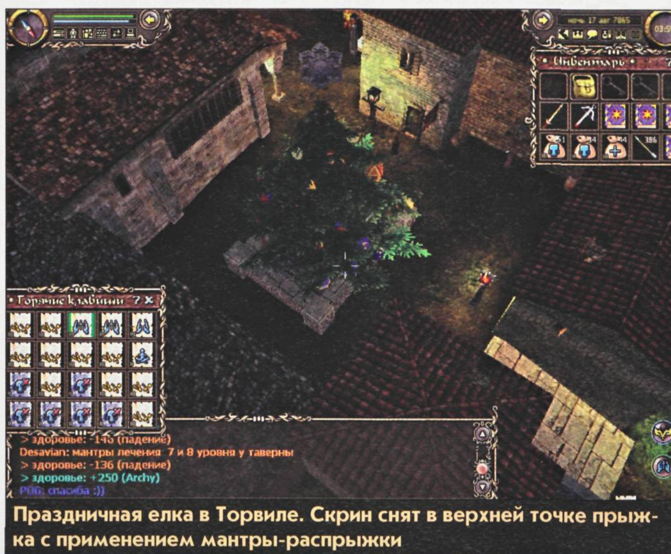


Alan расправляется с нифонами, Archy лечит

Вторую и третью атаку замков мы провели силами всего трех персов: Alan, Shadow и Archy.

Они тоже оказались неудачными, хотя счастье было совсем рядом. В принципе, сама мысль захватывать замок небольшой группой достаточно продвинутых персонажей выглядит правильно.

Для начала мы четко распределили задачи: Alan отстреливает нифонов и прочих монстров, находясь снаружи замка. Shadow с помощью мантры увеличения прыжков проникает внутрь замка, выносит монстров во дворе и разбирается со скрижалями. Арчи, будучи магом, специализирующимся на магии воды, предварительно баффит обоих мантрой регенерации здоровья, после чего начинает лечить Alan'a.


Праздничная елка в Торвиле. Скрин снят в верхней точке прыжка с применением мантры-распрыжки

В первом замке оказались защитники, которые спрятались в комнате со скрижалями. Они кастанули на Shadow мантру огненного ослепления, после чего у него не осталось никаких шансов.

Второй замок мы зачистили от монстров, причем не единожды. Тем не менее, реакции скрижалей не последовало, замок не хотел менять владельца. А потом примчалась продвинутая защитница, которая всего-то несколькими ударами поставила точку.

Познание "Сферы"

В "Сферу" играют, это факт. Периодически ругаются на форумах по самым разным поводам, но играют. Большинство уже втянулось в предложенную девелоперами систему, и она начинает казаться естественной. Все понимают, что игра еще сырая, но тем интереснее присутствовать при ее преображении. Она не дотягивает до уровня мощнейших конкурентов, но они - где-то "там", а "Сфера" - здесь. Она доступна и в России. Она не требует от игрока наличия кредитной карты типа Visa Classic и домашнего адреса на территории США или Канады. И недавние изменения в составе команды поддержки игры позволяют надеяться, что будущее у "Сферы" все же светлое.


Летайте номерами компании Taverna Airlines!

Я говорю об Оракуле и о тех изменениях, которые появились с его появлением. До этого все общение с разработчиками сводилось к почти безответным постингам на форуме. Теперь нас услышали и вступили с нами в диалог. И намекнули, что скоро произойдет много интересного.

Archy сейчас прокачался до уровня 20/20, и "чем дальше в лес", тем более интересные фишки открываются. Например, выяснилось, что обкастовка мантрами может не просто приподнять убойную силу имеющегося у игрока оружия, но увеличить ее в разы. Пусть ненадолго, но, повторюсь, в разы. Ненадолго - из-за того, что действие самых мощных мантр заканчивается быстро. Но и за это время стрелок успевает выпустить десяток стрел.

Для примера: уже на уровне 7-8 можно прокастовать следующую схему усиления физической атаки (при специализации в магии воздуха):

- мантра с мечом первого уровня - +10 к ФА;
- порошок с кулаком 3 уровня - +55 к ФА;
- мантра арбалетчика 3 уровня - +168 к ФА;
- мантра берсерка 2 уровня - +73 к ФА

Итого при средней убойности "нубовского" арбалета в 154 единицы "обкастованная" сила удара составляет 460. Триста процентов. Неплохая прибавка "к пенсии".

Это только одна из комбинаций достижения супервозможностей уже на начальных уровнях игры. Мне кажется, что подобный вариант можно провернуть и с магией (комбинация мантр школ огня + воздуха, первая - для усиления, вторая - носитель атаки).

Полезности "Сферы"

Думаю, эта главка будет в "Хрониках" постоянной, хотя не исключено, что к моменту выхода номера в продажу многое из ее содержимого окажется устаревшим. Разработчики стали оперативно реагировать на самые вопиющие эксплойты и баги.

1. Важные исправления и новшества:

- пофиксена мантра берсерка, раньше ее двойное наложение на любого монстра оставляло последнего с одним единственным хитом. Теперь ее можно кастовать только на себя. И нужно кастовать, т.к. вопреки ее описанию, после окончания действия здоровье и прана не сбрасываются, чем все и пользуются. Только не вздумайте применить очередной берсерк, пока не закончилось действие предыдущего. Останетесь с одним хитом;
- после возрождения на персонаж навешивается на непродолжительное время неуязвимость;
- экипированное оружие не может выпасть при гибели персонажа;
- добавлен новый тип квестов - многоходовки с собиранием артефактов;
- изменилась крутизна монстров, теперь сильные твари стали попадаться значительно ближе к городам, чем раньше.


Цианосы крутят сальто прямо на бегу. Смотрится прикольно

2. Часто бывает так, что на уничтожение монстров, весьма сильно отличающихся по уровню, уходит примерно одно и то же количество ресурсов. Например, на самого слабого тропоса и на глиняного голема у Арчи сейчас тратится 4-5 стрел. При этом голем убивается намного проще тропоса,

т.к. передвигается весьма медленно и не успевает огрызаться. И эспы за него будет порядка 2500, а за тропоса - 300. Да и лут не сравнить - с голема вполне может выпасть элитное оружие. Поэтому есть смысл поискать удачный спавн монстров после очередной перезагрузки игрового сервера. Попробуйте проскочить мимо "желтых" мобов к красным. Не спешите, у игры есть интересная особенность, благодаря которой сначала прорисовывается пейзаж, а только потом - монстры. Вы вполне можете видеть детали горного массива на расстоянии в километр, но многих монстров заметите только тогда, когда приблизитесь к ним метров на 40-50. Т.е. в тот момент, когда они сами начнут видеть вас.

В то же время не задерживайтесь долго на подозрительно не оккупированном мобами ландшафте. Не исключено, что их только что выбил другой перс и они вскоре отспавнятся. По этой же причине рекомендуется исследовать территорию с полной защитной обкастовкой.


Этот Цианос допрыгался. Классический маневр плюс мантра яда пятого уровня. 3200 экспы

3. По-прежнему действует принцип: вид полученной экспы определяется не объемом наносимого вреда, а количеством ударов. Можно шестью порошками атаки воздуха снести с монстра 6 поинтов (при любой атаке всегда снимается минимум один поинт), после чего добить цель пятью стрелами, причинив монстру 2000 единиц физического урона. Экспа будет "Степень". Большинство игроков именно так и качают сейчас магию.

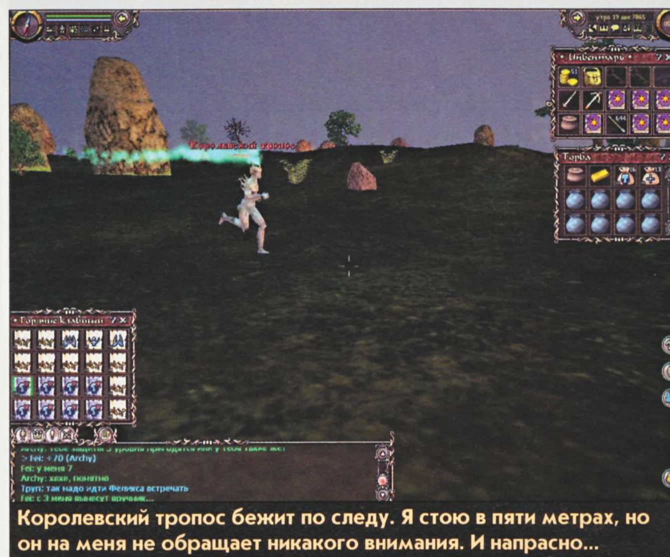
4. Создается впечатление, что пока еще монстры слепы. Они преследуют игрока по следу, по запаху. Алгоритм их поведения сейчас следующий:

- при обнаружении персонажа - преследовать его до границы ареала обитания, направляясь по оставленному


Именной летун в кратере вулкана. С таких выпадают приличные шмотки. Через минуту Archy погибнет - попытка выманить летуна из кратера окажется неудачной

следу. Если жертва вышла из ареала, пусть даже она остановилась в двух метрах от границы, монстр возвращается к точке спавна;

- при повторном обнаружении жертвы монстры начинают курсировать от точки спавна до того места, где жертва покинула ареал. При этом они не обращают никакого внимания на стоящего чуть в стороне персонажа;


Королевский тропос бежит по следу. Я стою в пяти метрах, но он на меня не обращает никакого внимания. И напрасно...

- если начать атаковать монстра магией или стрелами, он станет удаляться от персонажа. Не нужно преследовать его непрерывно. Подождите, пока монстр остановится, а арбалет или мантра/порошок станут доступными для очередной атаки. После этого приблизьтесь на расстояние атаки (40 метров, магия - воздух, с другими такой способ не пройдет) и атакуйте. Монстр опять отбежит на пару метров и остановится. Повторите. Если преследовать монстра непрерывно, то велика вероятность нарваться на соседний спавн или загнать цель в море/пропасть. В этом случае и экспа, и добыча будут потеряны.

В некоторых случаях уместно запутывать преследующих вас монстров - петлять между деревьями и кустами, огибать валуны. При этом достаточно часто удается использовать порошки ближнего боя, т.к. удается заходить монстрам с фланга или даже с тыла. Только следите за тем, чтобы не приближаться к монстрам на расстояние удара мечом. В этом случае они "прозревают" и, бросив "след", начинают атаковать.


Запутавшийся в надгробиях Огненный вепрь

5. Всегда носите с собой котелок или два. В них можно таскать четыре предмета больших размеров или большого веса, а занимают они один слот торбы. Также не помешает штуки четыре мешочка, которые можно вложить в другие

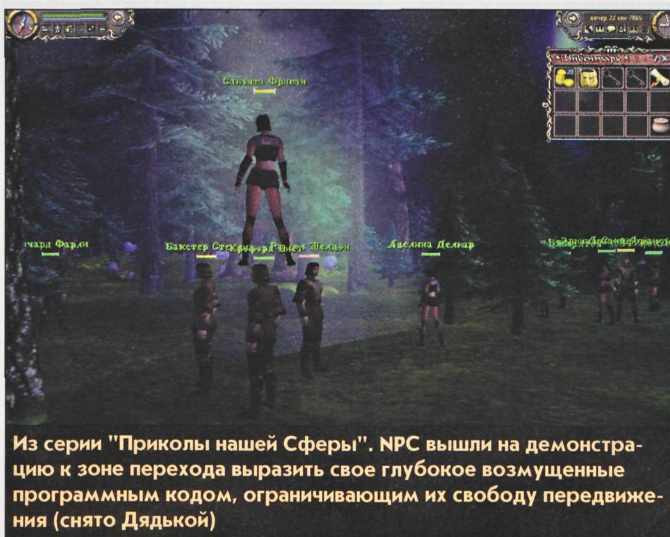
мешочки. В них вполне можно будет сложить легкие предметы - найденные мантры или кольца. Да и в котелок можно сложить четыре мешочка. А котелок - в другой котелок.

При этом нужно очень внимательно обращаться с котелками в номере постоялого двора. Ни в коем случае не вытаскивайте котелки из сундука и сразу - на пол. Они при этом безвозвратно исчезают.

Однотипные предметы не получается добавлять к тем, что уже складированы внутри сундука. Предварительно их нужно объединить в общую кучку в инвентаре, а потом уже можно вернуть обратно в сундук.

6. Особенности сферического обмена вещами. Если хотите дать кому-нибудь 100 монет - сначала перетащите их в отдельный слот в инвентаре. В противном случае тот, кого вы хотите облагодетельствовать, получит возможность вытащить у вас все деньги. Аналогичные правила действуют и при передаче стрел и других кучкующихся предметов.

Никогда не передавайте мантры стопкой, только по одной. Иначе они просто исчезнут, а в лучшем случае попытаются самостоятельно прописаться в имеющиеся у вас книжки мантр.


Из серии "Приколы нашей Сферы". NPC вышли на демонстрацию к зоне перехода выразить свое глубокое возмущенные программным кодом, ограничивающим их свободу передвижения (снято Дядькой)

7. Все мантры имеют ограничение на возможность повторного использования. Но нет ограничения на использование подряд одинаковых мантр, прописанных в разных слотах мантрических книг. Если вы хотите непрерывно пользоваться спеллом, который можно кастовать только один раз в два сферических часа, то вам понадобится прописать 7-8 соответствующих экземпляров (пример - мантра арбалетчика +168 к физической атаке, которая позволяет существенно экономить стрелы).

Ни в коем случае не прописывайте каждую из однотипных мантр заново. Если у вас есть хоть одна прописавшаяся - перетащите непрописанные экземпляры сначала на нее, а уж потом распределите их по вакантным слотам книжки. При этом вероятность "прописки" - 100%. Наличие шести и более книг с мантрами у одного персонажа - вполне обычное дело.

8. При приготовлении порошка обязательно учитывайте время активности растения, входящего в его рецепт. Из двухкомпонентных составов получается 30 порошков, а из трехкомпонентных - 100.

Черные силы мятутся

Мы просили сделать нам интересно - и нам сделали. В игре прошло первое, по-настоящему глобальное специальное мероприятие. Все началось с того, что на форуме обнаружилось сообщение Оракула о грядущем появлении представителей темных сил - Шестерых. Естественно, народ их тут же окрестил "шестерками". На втором этапе разогрева публики в игру пожаловал Альбеорн, который начал сеять смерть и ужас. С первым у него получилось вполне, а вот на второе народ не повелся. Все хотели еще.


Торвил перед атакой Шестерых. Вид с южных скал

Попутно Альбеорн стал агитировать сферических аборигенов за власть Тьмы. Желающих поджедайствовать на темной стороне оказалось не так уж мало. Но просто так ничего не дается. Для начала кандидатам в клан поклонников культа Шестерых (далее - культистов) было предложено явиться к Альбеорну на пару с лучшим другом. На втором этапе отбора кандидатов Альбеорн приказывал друзьям убить друг друга. Победитель зачислялся в стан темных сил.

Один из сенешалей клана Navi Dragons тоже предал сторону света и наши традиции. Его имя история не сохранила. Но о его позоре мы будем помнить всегда.

"Мужчины, убейте тварь, охота погулять за городом"

Пророчество гласило, что атака начнется с закатом Солнца. Так оно и произошло. Первым был атакован Санпул. Огромные пауки с человечьими торсами пали с небес на землю и начали убивать, убивать, убивать... С одного-двух магическогих ударов. Но как же им обрадовался народ! Их встретили как родных, и началась потеха. О санпульских впечатлениях рассказал Derkon, мой же Archy в это время находился в Торвиле.


Адоний только что получил заряд яда восьмого уровня. Через секунду он меня порешит, но и ему осталось недолго

Тьму встретили во всеоружии. Как донес потом департамент внешней разведки, *они* такого не ждали. Если бы еще было поменьше суеты и побольше стратежности... А так вовсю применялись файрболы, которые больше били по своим, чем по монстрам.

Всеобщий смех вызвала фраза Шуши, которая использована в качестве заголовка этой главки.

Archy за время атаки успел помереть раз пять, тем более, что сначала снимался скриншот, а уже потом наносил-


В точке респа благих персов в Торвиле сегодня жарко

ся удар. Вскоре стало понятно, что стрелы наносят пришельцам символический урон и тогда были пущены в дело мантры водного яда пятого-восьмого уровня. И процесс сразу пошел веселее. Странно, но как и все остальные монстры Сферы, эти тоже оказались вполне восприимчивы к потраве. Правда, за удовольствие применить яд с близкого расстояния пришлось заплатить жизнью.


Дорога смерти (снято Ведьмочкой)

Само собой, надолго Шестерых не хватило. Ведь в игре в результате любой атаки снимается как минимум один хитпоинт, а лечиться Шестеро не могут.

Народ уже торжествовал победу, когда со стороны Санпульского тракта появились низкорослые отродья. Переход на сторону Тьмы исказил не только души этих несчастных, но и их тела. Мерзкие карлики начали швыряться мощнейшими заклинаниями, но надолго их не хватило. Ни заклинаний, ни самих уродцев. Вскоре все было кончено. Народ возликовал, начал понемногу рассасываться.


Культист (снято Ведьмочкой)

И тут пошла вторая волна пауков...

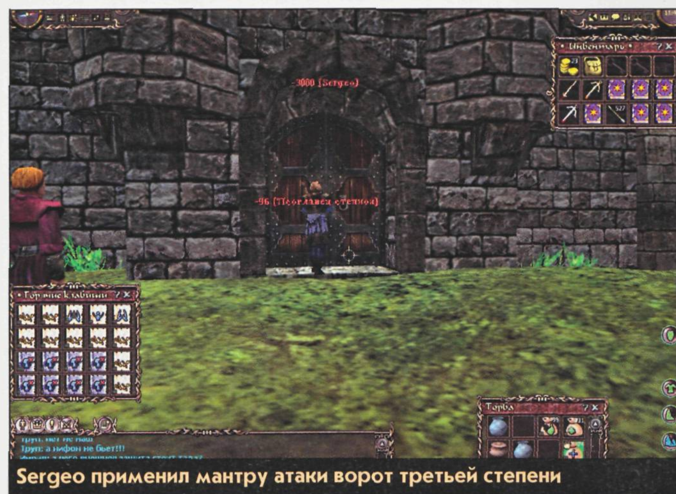
Которая тоже никуда не делась...

Неплохо. Очень неплохо. Я бы еще добавил несколько спавнов высокоуровневых именных монстров, с которых можно было бы снять крутые шмотки. И фана было бы больше, и что-то материальное достойным на память.

Как и в Санпуле, лаг был иногда подавляющим. Особенно после попытки пауков подраться на центральной площади. Модемщикам не позавидуешь.

Взятие замка Арис

Свершилось. Клан Navi Dragons получил настоящее боевое крещение. Shadow, Дядька, Sergeo, KGB, Dante88, Trinkingoffr, Penelopa... Имена всех героев дня приводить не буду, ибо нас - легион. Сначала вынесли нифона, после чего Sergeo применил на воротах замка мантру огненного разрушения, снимающую по 3000 хитов за тик. Буквально через пару минут ворота раскрылись, и сокланычи хлынули внутрь. Скоростная зачистка внутреннего дворика от монстров, общение со скрижалями - и замок наш! Респект Shadow!


Sergeo применил мантру атаки ворот третьей степени

Внутри замка установлен сундук-сокровищница. Беру из него жетон телепортации к замку (семь попыток). Налог на проход по нашим территориям устанавливаем минимальный - 5 монет.

Вскоре первичной эйфории приходит конец - нас атакуют представители клана Тор при поддержке клана Ад.

Мы дрались как драконы, но силы были слишком неравными.

Арис пал.

Атака замка вскрыла пару важных моментов. Во-первых, мы действовали как толпа новобранцев. Никакой тактики ведения боя в составе подразделения. Каждый был за сам за себя, ну и чуть-чуть за того парня.



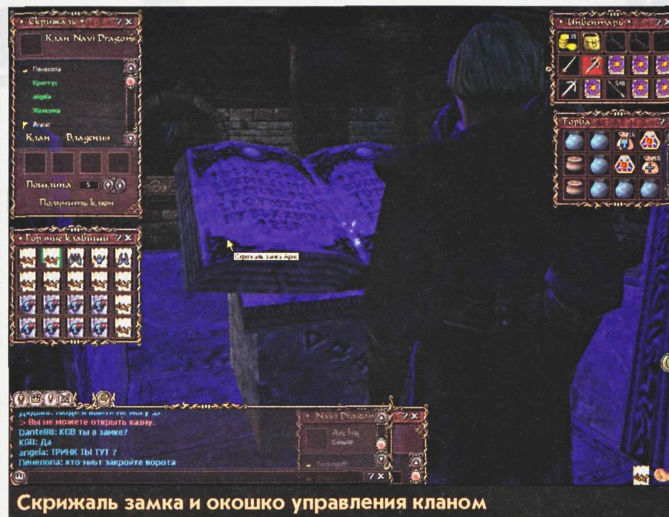
Дядька и Тринк у сундука-сокровищницы замка

Также я в очередной раз убедился в неудобстве существующего интерфейса. Совершенно непонятно с первого взгляда - где свои, где чужие. Бегают совершенно одинаковые персы. В кого стрелять? От кого убегать? Для прорисовки имени и клана нужно щелкнуть на персе, а он ведь не стоит на месте. Получилась полная неразбериха. Остается надеяться, что при вводе отображения доспехов будет учтена необходимость создания формы клана. Да и сейчас есть намек на эмблему, но самой эмблемы нет.

Кстати, еще один любопытный момент. Недалеко от замка Арис по ходу боя Archy обкастовал ядом Mei [Top]. А она возьми, да и прибеги в Шипстоун. И тут начался рескиллинг: как только яд наносил удар по Mei, на Арчи обрушивался гнев богов, который настигал его неотвратимо и повсюду. После третьей смерти я просек фишку и вышел из игры.

Также непонятно, почему со смертью персонажа не обнуляются счетчики использования мантр, прописанных в его книжках. Или это расценивается как наказание за смерть?

А утром следующего дня Арис опять стал нашим (сработали Shadow, Dante, Труп и Vitriol). И опять - ненадолго.


Скрижаль замка и окошко управления кланом

Самое главное - мы получили бесценный опыт.

Н

Осада Санпула

Derkon, the Chaos Mage


Самый страшный противник - это лаг. Тем более - дисконнект

Мы не одни в Сфере. За стенами ночи прячется ужас, столь жуткий, что по сравнению с ним нифоны и драконы - невинные дети. Пророчества Оракула истинны. Теперь я не сомневаюсь в этом. Вот уже несколько дней ходит по Гипериону посланник Тьмы по имени Альбеорн (знакомое имя, кстати, - помни Dark Sun!) и соблазняет падших призрачными обещаниями силы и власти. Его культ растет. Но я знаю правду. Я разгадал смысл пророчества и теперь стою с моим верным арбалетом на стене Санпула и смотрю на север. Во тьме ночи светит маяк - "указывающий путь" - не его ли имел в виду Оракул? Если я ошибся, то... Нет, я должен верить.

...В городе кричат - вернулся Альбеорн и, убив десяток жителей города, предрек смерть остальным. Значит, все же Санпул. Альбеорна уничтожили, но на долго ли? Он вернется и на этот раз - со своими Хозяевами...

Близится время, предсказанное Оракулом. Тяжелые мысли посещают меня - смогу ли я нанести хоть малый урон воплощенной Тьме? Сомневаюсь, но, видимо, придется отдать пару-тройку жизней за родной город и всю Сферу. Зачем я это делаю? Может быть, тирания Шести будет лучше тирании пары могущественных кланов? Сомневаюсь. Ибо цель Тьмы - Разрушение, а не Завоевание.

И вот они пришли - сначала я увидел несколько культистов. Тут же маги и арбалетчики открыли огонь... С потерями, но нам удалось заставить их отступить. Но один из культистов прорвался в город и засел в таверне, и защитники города долго пытались его оттуда достать. Затем пришли те, чьего прихода ждали...

На этом сказка закончилась и началась правда жизни - для меня и многих других игроков началось слайд-шоу. И это при минимальных настройках графики... 300 человек на сервере, причем сконцентрированные в одном месте. Это пагубно сказалось на производительности сервера. Лично у меня значение FPS (если кто не знает - его можно увидеть, нажав F12) составило 0.3 - один кадр в три секунды. Максимум, на что я оказался способен, - сделать пару скриншотов панорамы побоища. Тем временем обладатели 1) выделенной линии и 2) высоких уровней бросились на прибывших членов Шестерки и, с потерями, но добили их. Двух монстров (уровня 55/55!) положили под стенами Санпула на моих глазах, а остальных - в других местах Гипериона. Так что наибольшее удовольствие опять досталось "хайлевелам". На мой взгляд, все могло пройти значительно веселее, если бы хотя бы половина жителей Сферы знала что такое role-playing. Увы.


Оборона Санпула

Тем не менее, меня порадовал подход "Никиты" к организации этого события. Ребята явно старались. Они даже не поленились нарисовать уникальные модели для Шестерых. Надеюсь, что прошедшее событие лишь первое в ряду аналогичных и последующие будут все лучше и лучше.

Н

Интервью с Оракулом Сферы

Навигатор Игрового Мира: **Уважаемый Оракул, расскажите, пожалуйста, об истории вашего появления, ваших функциях и задачах.**

Оракул: История появления Оракула проста и одновременно запутана, известна всем и покрыта тайной. Оракул - глашатай Сферы и хранитель всего мира. Он сообщает сферянам о всех важных событиях, происходящих в мире, и старается помочь тем, у кого возникли трудности. Он не имеет никакого отношения к службе поддержки или прочим официальным органам, он существо эфемерное, обидчивое, но очень доброе.

НИМ: **Можно ли узнать, что происходит сейчас в команде девелоперов, привлекаются ли новые силы, ведь в "Сферу" приходит все больше и больше игроков? Можно ли рассчитывать, что плановые остановки сервера будут осуществляться глубокой ночью, ведь это обычная практика для MMORPG?**


Развлечения NPC в Торвиле (снято Дядькой)

О: Понятия "ежедневная плановая остановка" в мире Сферы не существует, ибо система серверов создана очень талантливыми людьми и не требует проведения регулярной профилактики. Частые остановки сервера вызваны необходимостью почти ежедневного внесения в игру новых "фич". Кудесники мира Сферы стараются, чтобы их игровая вселенная развивалась и была максимально дружелюбна ко всем сферянам.

НИМ: **Каким образом разработчики собираются бороться с лагами? Во время презентации игры было сказано, что для этого потребуется простое наращивание мощности сервера. Как именно устроены игровые сервера "Сферы"?**

О: Система серверов в Сфере - это "ноу хау" мирового масштаба, такого не было еще нигде. Как известно, во всех зарубежных MMORPG, кроме EVE Online: The Second Genesis, существует система не зависимых друг от друга миров-серверов. Такая система отталкивает многих игроков, ведь невозможно никак встретить человека, играющего на другом сервере. В таких "монстрах" MMORPG, как Star Wars Galaxies: An Empire Divided, такая система доходит до абсурда, там существует более двух десятков серверов, что превращает целостный мир в мозаику из параллельных миров, в которых огромное игровое сообщество разделено искусственными рамками отдельных


Во дворе замка Арис

серверов. А вот мир Сферы целостный, он единый, при этом достигнуто отличное качество игры через модемное соединение. И даже если у сервера происходят аномальные неполадки, он сам автоматически их устраняет.

Изначально сетевой код Сферы оптимизировался так, чтобы пользователи даже на слабом соединении могли спокойно в нее играть. Лаги в основном проявляются из-за графического оформления Сферы, которое, как вы знаете, выполнено великолепно. Но если в обычных играх существует ограничение на количество "персонажей", находящихся в кадре, в MMORPG такое ограничение ввести невозможно. Но мы работаем над решением данной проблемы и обещаем в скором будущем свести так называемые "лаги" при игре к минимуму.

НИМ: **Когда игроки ощутят наличие в игре ГМ'ов, к которым можно будет апеллировать по сиюминутным проблемам - застреванием в окружающей среде и т.п.? Как ведется борьба с спидхакерами, и есть ли они на самом деле или во всем виноваты некачественные модемные соединения?**

О: Думаю, наличие в игре ГМов игроки ощутили уже давно, ведь почти каждый день в мире "Сферы" появляется один ГМ, который всегда готов помочь игроками. Недавно в игру введена система петиций, которая позволяет ГМам реагировать на просьбы игроков очень и очень быстро. Команда ГМов постоянно разрастается, и в нее входит все большее количество людей, среди которых немало бывших игроков.

Проблема так называемых "спидхакеров" превратилась в миф, и каждый второй человек, увидевший быстро бегущего персонажа, начинает обвинять соседа в "спидхакинге". На самом деле "спидхакинг" - очень и очень редкое событие в мире Сферы, ибо отследить его применение просто, а кара очень строга: удаление персонажа игрока. Так недавно было удалено около трицдати персонажей, после чего случаи "спидхакинга" уже не регистрировались.


Замок взят. Теперь это "наши" пауки

НИМ: **Судя по сообщениям на форумах, в игре назревают какие-то глобальные события? Не могли бы вы немного рассказать, что нас ждет в ближайшем будущем?**

О: Мир Сферы становится динамичной вселенной, где каждый игрок сможет выбрать себе собственную роль. Мы очень многое запланировали на будущее, и вы можете быть уверены, что вскоре мир Сферы станет еще более интересным и захватывающим, каждый игрок сможет влиять на глобальные изменения в политике, экономике и просто судьбе мира.

НИМ: **Каким образом учитываются разработчиками дельные предложения, направленные на улучшение игры, исходящие от коммьюнити?**

О: На *http://sphere.yandex.ru/rus/forums* - форуме нашей игры мы производим ежедневный мониторинг пожеланий наших клиентов. Ведь мы создаем мир и делаем все для игроков - наших клиентов, чтобы мир Сферы стал для них вторым домом. Огромное количество добровольцев из числа игроков уже участвуют в новых программах, направленных на улучшение и совершенствование Сферы.

НИМ: **Можно ли все-таки ждать более незамысловатого, но функционального интерфейса? Ведь те же мешки занимают на экране в два раза больше места из-за никому не нужных завитушек. А зачем бар прокрутки на торбе? Почему я могу получить доступ только в две комнаты гостиниц? Ведь интересность геймплея не определяется количеством слотов в торбе, так почему нельзя сделать такую торбу, единственным ограничением которой был бы вес переносимых вещей?**


Елка и фейерверки в Торвиле

О: Подобные пожелания и вопросы мы слышим каждый день. Причем у каждого из игроков они индивидуальны. Мы собираем все пожелания и пытаемся найти "золотую середину" в изменениях, так как любые изменения в игре вызывают волну недовольств, неважно насколько положительно они влияют на игру.

НИМ: **Не кажется ли вам, что нужно что-то изменить в концепции кармы? Уничтожение убийц должно быть общественно-полезным делом, а сейчас игра наказывает тех, кто убивает ПК, понижением кармы.**

О: Сейчас игра никак не наказывает, если персонаж, убивший вас, был ПК (то есть его карма была красной); если же вы убиваете человека с нейтральной или, не дай Бог, с положительной кармой, ваша карма понижается. Конечно, есть огромное количество нюансов в системе кармы в Сфере, но мы будем ее усовершенствовать.


А вот и легендарный Единорог (снято Дядькой)

НИМ: **Можно чуть подробнее рассказать о ПК и особенностях их бытия? Весело ли быть ПК, насколько они приспособлены к жизни в "Сфере"?**

О: Думаю, это лучше спросить у них самих.

НИМ: **Если бы вы сами играли в "Сферу", то делали бы вы "мультика" или "одноклассника"? Можно перечислить "за" и "против"?**

О: Я бы создавал персонажа, который был бы мне ближе всего в данный момент, ведь хотя в Сфере пока нет специализаций, вариантов развития собственного персонажа - огромное количество. Помнится, на нашем форуме даже было как-то подсчитано самими игроками, что уже есть около 25 классов персонажей. Если вас интересует тривиальный вопрос - кто "круче": мультикласс или специалист, отвечу, круче тот, кто умнее, так как классы сбалансированы, и, хотя сейчас есть небольшой перевес у "мультиклассов", с новыми изменениями баланс будет абсолютным.

НИМ: **На ваш взгляд, какая комбинация каких скиллов наиболее выгодна для прокачки? Каким образом можно планировать развитие персонажа, исходя из информации, содержащейся в мануале?**

О: Как нет панацеи от всех болезней, так и нет универсального персонажа в Сфере. Каждый класс и школа магии имеют свои достоинства и недостатки. Они сбалансированы, и в зависимости от стиля вашей игры, вы сами выбираете свой путь.

НИМ: **"Пара" дополнительных вопросов по карме. За убийство персов с плохой кармой - карма не понижается?**

О: Нет.

НИМ: **Есть ли предельное значение кармы, или можно наращивать ее до бесконечности? Какие числовые показатели соответствуют названиям карм? Что происходит, если игрок накладывает положительные воздействия на монстров? Лечит их, например, или баффит? Как портится карма при применении отрицательного мутатора на другом персе, например, при ослеплении или понижении статсов/скиллов? Нападающие на замок тоже портят себе карму, исходя из общего правила? А защитники - тем можно убивать захватчиков безнаказанно? Какая карма у "желтых" вепрей и мамонтов? За их избиение тоже снижают карму? Как выпадают вещи с тела в зависимости от кармы?**

О: Карма - это отношение к вам небесных сил, то есть Ткача. Во время защиты замка, или его атаке, ваша карма не изменяется, но необходимо быть достаточно близко к замку во время боя. При применении отрицательных мутаторов на других персонажах ваша карма понижается. Если же вы накладываете положительный мутатор на монстра, ваша карма не меняется. Ограничение максимального показателя кармы нет. У желтых монстров карма отрицательная, за их убийство ваша карма не повышается, но и не понижается. За убийство "синих" монстров, таких, как единорог и некоторые другие, ваша карма понижается. Чем ниже ваша карма, тем больше вещей выпадает из вас при смерти. Если вы ПК, то карма у вас красная, из вас выпадают почти все вещи.

Конечно, эта система несовершенна, но чтобы ее изменять, нам нужно собрать мнение всех игроков и найти то решение для изменения всей системы, которое устроит всех.


Клансмены у скрижалей замка. Снято Trinkingoffr'ом

НИМ: **Мне представляется, что рецидивисты-киллеры должны становиться пермаредами. Если убийства идут с высокой частотой - получи пермаред, вне зависимости от выполнения квестов. Или, проще, - не более одного квеста на карму в неделю. Желательно, чтобы была возможность назначать цену за голову убийцы, причем сумма должна накапливаться по мере присоединения взносов очередных жертв.**

О: Нельзя обрекать человека, всегда есть надежда, что он вернется на "светлую" сторону, поэтому о "пермареде" речи быть не может. Система назначения награды за головы игроков находится в разработке.

Интервью подготовил Игорь БОЙКО

Территория противника
PC vs. Consoles

Александр ЛАНДА
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Зачем уткам ластообразные лапы?
Чтобы тушить пожары.
Зачем слону огромные круглые подошвы?
Чтобы тушить горящих уток.

Кит или Слон?

Когда-то, очень-очень давно, примерно в те времена, когда появление на свет большинства читателей даже и не входило в планы их потенциальных родителей, компьютеры были дикими. Они жили в естественной среде своего обитания, а именно - в зданиях научных институтов или лабораторий, занимая огромные пространства и потребляя колоссальное количество электроэнергии. Шло время, и компьютеры быстро эволюционировали, вырастало их быстродействие, а габариты уменьшались. Однако они по-прежнему оставались в стороне от широких масс населения, являясь больше диковинным и дорогостоящим средством производства, нежели чем-либо иным. Да и в самом деле, кому в голову могла бы прийти идея водрузить дома, скажем, прокатный стан, подъемный кран или бетономешалку? Кто знает, как развивались бы дальнейшие события, если бы не были придуманы компьютерные игры. Сперва в текстовом режиме, а потом и с помощью пока еще примитивной графики они продемонстрировали еще одну сторону применения компьютеров, а именно – развлечение.

Хитроумные японцы немедленно выкатили на рынок смесь телевизора, слот-машины и компьютера, управлявшего всего одной игрой. Это были игровые автоматы, устанавливаемые в специальных игровых залах, в барах и прочих общественных увеселительных заведениях. Что бы начать игру, требовалось запустить во чрево агрегата несколько монеток, в чем и была выражена суть устройства – общедоступное развлечение, но за деньги. Селиться в квартирах компьютеры попрежнему не желали, уж больно они были дорогостоящими и, по-прежнему, громоздкими.



Commodore Pet — идеальная игровая платформа

Коренным образом ситуация изменилась в конце семидесятых годов, когда фирма Commodore сумела выпустить по настоящему домашний компьютер Pet. Он был относительно недорог (всего около $500), в меру невелик, ровно настолько, чтобы не занимать половины жилой площади и, самое главное, не требовал специальных устройств – мониторов. Для общения с Pet достаточно было обыкновенного телевизора, имевшегося, разумеется, в квартире каждого обеспеченного человека.

Этот момент и принято считать отправной точкой в общении человека и компьютера в широком смысле. Отныне каждый, кто увлекался программированием или работал с компьютером, мог позволить себе общаться с ним прямо на дому. Однако, приобретать такую роскошь как личный, персональный компьютер спешили далеко не все. Прежде всего, в стороне оставались те, кто никак не увлекался ни информатикой, ни программированием. Именно на такую аудиторию были нацелены одомашненные фирмой Nintendo варианты игровых автоматов, а именно подключаемые к телевизору коробочки, умеющие запускать одну-две игры. Теперь что бы неплохо провести время, за компьютерной игрой, совершенно любому человеку не требовалось тащиться в ближайший зал аркад, бар или еще куда либо. Все было дома, и совершенно не требовало оплаты. Кроме этого, коробочки не требовали никаких познаний в компьютерной технике, они не располагали жуткими многокнопочными клавиатурами, они не желали каких-либо дополнительных устройств (как, например, магнитофон для чтения-хранения данных). Коробочки были просты в управлении и выполняли только одну функцию – запускали игры. Таким образом, коробочки по своей природе были сугубо бытовыми устройствами, такими как телефон, стиральная машина или кофеварка. Именно эти коробочки и стали позднее именоваться как ТВ-приставка или просто «приставка».

"Навигатор" не стал писать про приставки. И не станет. Мы любим PC, и эта игровая платформа всегда будет нашей платформой. Мы понимаем всю нелепость битв "PC версусЪ (впишите сюда имя консоли)". Именно поэтому мы предлагаем взглянуть на приставки с другой стороны, мы предлагаем увидеть в них не врагов или конкурентов, а всего лишь соперников, соревнующихся за ваше свободное время. И победитель, по большому счету, определяется только вашими личными пристрастиями. PC, он же домашний компьютер, и игровая приставка – устройства совершенно разного предназначения по своей сути. Если первый – это универсальный инструмент, умеющий помимо всего прочего развлекать хозяина, то второй это пред-



Серия файтингов Soul Calibur - одна из лучших за всю историю жанра, к сожалению, только для консолей

мет бытовой техники, призванный скрасить досуг. И делают они это совершенно разными способами, точнее говоря, играми. Вы пробовали поиграть в файтинг на любой современной консоли? Незабываемое ощущение азарта. Приставка – душа компании. Борьба за джойстик по накалу приближается к поединкам на ринге. А как игралось, скажем, в WarCraft 2 на приставке? Страшнее кошмара в природе не существует. Не говоря уже о том, что большинство PC-RPG не могло бы появиться на консолях, а приставочные FPS весьма забавны и навевают воспоминания о тех далеких временах, когда, расстреливая очередного фрица, мы обходились одной лишь клавиатурой.

Вопрос реального противостояния PC и приставок будет актуален, когда возникнет более-менее общий рынок программного обеспечения. PC к тому времени должен научиться подключаться к обычному ТВ на высоких разрешениях, а по уровню шума быть не громче утюга. Приставки, со своей стороны должны сравниться по своим возможностям с компьютером, речь идет о пользовании интернетом, о возможности получения образования или трудовой деятельности при помощи приставки. Другими словами, кто сильнее, Слон или Кит, смогут определить только генетики, когда приладят киту лапы, а слону жабры. И тем не менее...

А что это у вас внутри?

Прежде чем мы ринемся в рассуждения о преимуществах консолей над PC или наоборот, следует тщательно рассмотреть возможности конкурирующих платформ. Начнем, пожалуй, в сравнительном ключе, то есть попробуем сопоставить «начинку» наиболее популярных приставок и PC. Естественно, имеет смысл сравнивать не в абсолютных величинах (ну там, количество мегагерцев или объем памяти). Сравнивать мы будем применительно к тому, о чем собственно у нас и речь, а именно, попробуем проанализировать крутизну «начинок» применительно к играм.

Икс-Коробка

Начнем мы, разумеется, с чуда, появившегося из недр великой и ужасной Microsoft. Когда корпорация, занимающаяся созданием обновлений своей операционной системы, заявила о выходе на рынок игровых приставок, все полагали, что гора, видимо, породит мышь. Билеты на поезд производителей консолей были раскуплены Nintendo и Sony.

Имя	**Xbox**
Родственники	
Папа	Целых три, Microsoft, Билл Гейтс и сам PC
Мама	**нет вовсе**
Примечание:	Xbox - первый ребенок в семье, но в проекте братик
Цена	**$250**[1]

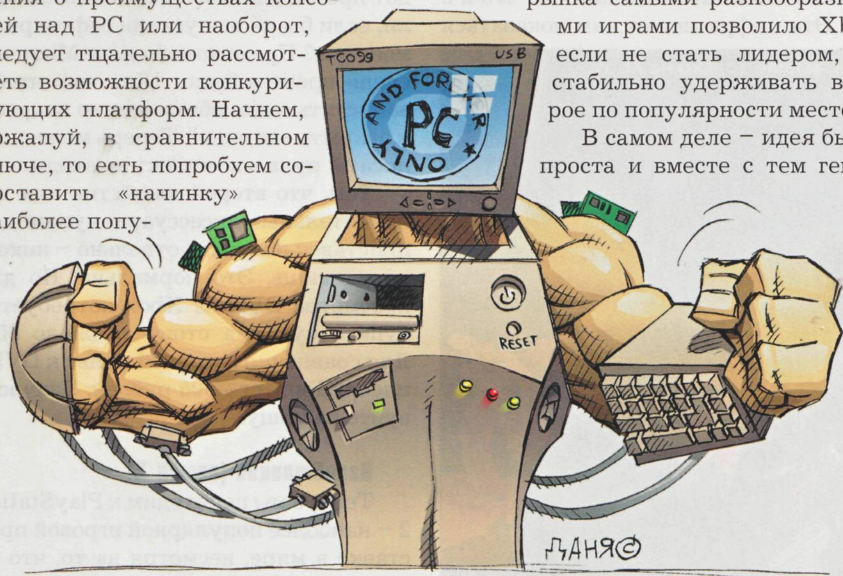


Однако крайне удачная маркетинговая политика, блестящее техническое воплощение и быстрое насыщение рынка самыми разнообразными играми позволило Xbox если не стать лидером, то стабильно удерживать второе по популярности место.

В самом деле – идея была проста и вместе с тем гениальна. Подмять игровой рынок не просто изданием игр, а, придя туда со своей платформой, которая, в принципе, будет совместима с PC.



Для этого была выбрана совместимая с PC «начинка», попросту говоря, начинка в Xbox совершенно та же, что и в PC двухлетней давности. Отметим, однако, что, как это ни странно для пользователей PC, но за столь солидный для компьютера срок никакого устаревания "железа" не видно и в помине. С другой стороны, несмотря на схожесть компонентов, Xbox ни в коей мере не становится компьютером, она – самая настоящая приставка, да еще с возможностями, пожалуй, переплевывающими PS2 или тот же GameCube. Мысль о том, что Xbox – не просто компьютер в черном корпусе от



Имя	**PC**
Родственники	
Amiga	Дальний родственник, погиб в неравном бою. Но имя его живет
Spectrum	**Легендарный боец, умер, вцепившись когтями в ринг, испытывал непреодолимую тягу к магнитофонам**
Macintosh	Ушел из большого спорта, решил посвятить себя искусству, водит дружбу с художниками и дизайнерами
Микроша, БК, Звездочка	**Русские родственники, последний раз были замечены в московских школах, дальнейшая судьба неизвестна**
Цена	Договорная

Между прочим...

Стандартные контроллеры Xbox внешне очень напоминают геймпады другой приставки - Dreamcast, но на проверку оказались гораздо более массивными. Если бы Xbox был ориентирован на завоевание нашего рынка, все было бы замечательно. Контроллер аккурат для простого русского мужика из глубинки, который полжизни костыли на железной дороге кувалдой вколачивал. А вот как его держали крошечные лапки японцев не понятно. Это сейчас в продажу поступили уменьшенные копии геймпадов, эдакие мини-геймпады, геймпады с одной калорией, а вот о чем думали дизайнеры во время создания приставки не совсем понятно.



1. Цены указаны с учетом отечественных реалий





Билла Гейтса, а настоящий бытовой прибор, позиционируется как отдельная фича. Приставка оформлена в изящном черном корпусе с минимумом кнопок. Солидные, увесистые джойстики. Никаких клавиатур и мышек! Минимум шума, минимум занимаемого места, максимум удобств. Даже не верится, что это – продукт Microsoft, новичка, между прочим, на рынке консолей.

Центральный процессор Xbox - это Intel Coppermine, однако, размер кэша[2] второго уровня - всего 128 Кб. Проще говоря, это «прикрученный» Celeron, или же «неполноценный» Pentium III с частотой 733 МГц.

Чипсет nForce материнской платы, известный, кстати, и на PC, пришел на Xbox вместе со своим графическим процессором. Графический процессор, для Xbox также не имеет прямого аналога с PC, однако его можно поставить где-то между GeForce 3 и GeForce 4.

Еще одним отличием от PC-шного аналога является то, что графический процессор имеет целых два вершинных шейдера (отвечающих за расчет 3D-геометрии и освещения), чем значительно отличается от обычного GeForce 3. Если забежать вперед и сравнить сопроцессор с Graphics Synthesizer от Sony, то последний серьезно проигрывает не только в производительности, но и в том, что не может обсчитывать T&L, и таким образом не разгружает центральный процессор. Тем самым, мы видим очень изящное решение, разделяющее обсчет графики и существенно разгружающее центральный процессор, примененное в Xbox. И опять же, по технологии PC.

Кроме всего прочего интересного, в чипсете проживает сетевой контроллер, позволяющий приставке выходить в интернет или связывать несколько приставок в сеть.

Все компоненты либо припаяны, либо жестко интегрированы в материнскую плату таким образом, чтобы исключить возможность замены (или, как мы, пользователи PC это называем – апгрейда).

Память – используется 64 Mb практически такой же памяти, что и в PC. Эта цифра может нам показаться

High Road to Revenge, продолжение Crimson Skies, вышло только на Xbox





MechAssault для Xbox - последнее, что на сегодняшний день сделала FASA по вселенной BattleTech

на данный момент не совсем серьезной, однако это больше, чем у любой другой приставки.

Но то, что выгоднейшим образом выделяет Xbox среди приставок, максимально приближая ее по удобству пользования к PC, это, несомненно, жесткий диск. Наконец то игры перестали страдать идиотскими чекпойнтами, сохраняться можно практически в любом удобном для вас месте, прямо как на PC! Больше не надо собирать карты памяти или же долго ждать загрузки, диск позволяет кэшировать данные, в результате чего игры грузятся существенно быстрее.

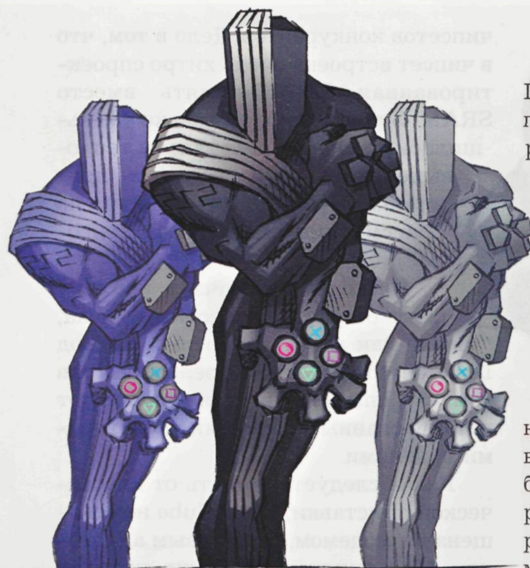
Кроме того, и это надо особо отметить, приставку можно использовать как полноценный DVD-плеер, чего нельзя сказать, например, о GameCube. Тут кстати, Microsoft в очередной раз показала, что знает как делать деньги. Помните старый анекдот про то, какими бы были автомобили, если бы их выпускали софтварные монстры? Про автомобиль от Microsoft среди прочего было: "Для того чтобы запустить автомобиль нужно закрыть и открыть все окна". Теперь можно дописать: руль в комплект не входит.

Тем, что второй джойстик или дополнительные аксессуары нужно для приставок покупать отдельно – никого не удивишь. Это нормально. Но для просмотра DVD на Xbox потребуется купить пульт, а стоит он около $50! Для сравнения запасной пульт к DVD-плееру Pioneer - 500 рублей. Почувствуйте разницу.

ИгроСтанция (номер 2)

Теперь мы переходим к PlayStation 2 – наиболее популярной игровой приставке в мире, несмотря на то, что ее продажи в Японии начались аж четыре года назад. Сердцем PS 2 является 128-битный MIPS под названием Emotion Engine, работающий на частоте 300 МГц. Уже слышатся торжествующие победу восклицания про то, что «писюк» дает не менее 2 ГГц, и,

2. Кэш - скоростной буфер обмена данными между процессором и оперативной памятью. Поскольку быстродействие процессора намного превышает быстродействие оперативной памяти, необходимо копировать часть данных ОЗУ в буфер, работающий со скоростью, сравнимой со скоростью процессора. Чем больше кэш, тем больший объем данных можно буферизировать и быстро передавать из процессора в ОЗУ и наоборот, что сокращает простои процессора и повышает производительность системы.





Имя	**PlayStation 2**
Родственники	
Папа	нет
Мама	**нет, возможно, ребенок — живородящий гермафродит**
Брат	PlayStation, старший брат, великий боец, победивший многих, ушел на заслуженный отдых
Цена	**$210**

стало быть, куда как производительней. Так то оно так, но в данном случае, мы говорим не о числе гигагерцев, а о том, что именно процессор успевает сделать за это время. Сейчас мы совершим потрясающе увлекательный экскурс в технические детали процессоров.

Все процессоры управляются командами, рассказывающими, что им надо делать в данный момент времени.

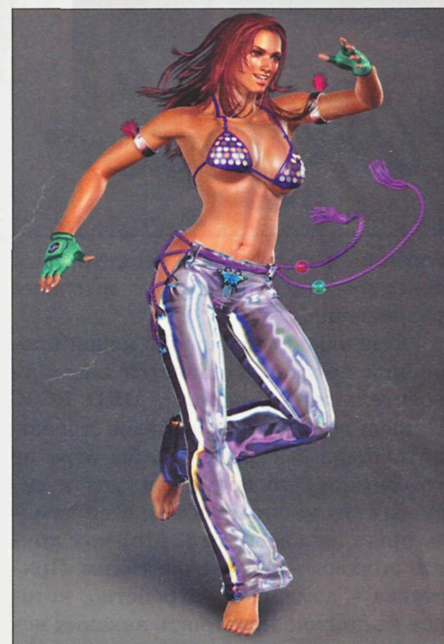
Процессоры типа Intel 80x86, на которых, по большому счету, построены все PC, это CISC-процессоры. В таких процессорах команды сложносоставные, то есть команда может выполнить несколько низкоуровневых операций (сложение, вычитание, доступ к памяти и т.п.)

RISC-процессоры, наоборот, выполняют сразу несколько простых операций, вместо последовательного набора сложных. Возникает, разумеется, вопрос о переводе обычных команд в те самые простые RISC-операции. Однако этот интереснейший аспект выходит за рамки данной статьи, отметим только, уверение Sony в том, что при подобном переводе стадия декодирования, то есть потеря времени, минуется. Основной вывод таков – для процессоров разных типов тактовая частота не означает одинаковую производительность. А из этого можно сделать заключение о том, что 300 МГц у PS2 еще не означают проигрыша в производительности против 2 ГГц у «писишника».

Плюсом процессора PS2 является мощное ядро для трехмерных вычислений T&L. Однако это преимущество является до сих пор не реализованным по причине того, что разработчики игр так не предложили методов по использованию всего потенциала процессора.

Недостатком Emotion Engine следует считать крайне малый размер кэша L2 (второго уровня). В результате, даже если процессор не простаивает в ожидании памяти, несчастным разработчикам приходится ох как несладко. Игры от этого тоже никак не выигрывают, а объяснить такое решение можно опять же желанием максимально удешевить приставку.

Обработкой и рендерингом графики занимается в PS2 специальный графический сопроцессор (Graphics Synthesizer) Это устройство с акцентированной параллельностью выполнения операций заливки полигонов (fillrate). Проблема, однако, в том, что для обеспечения параллельности работы необходим огромный поток данных, поэтому графический сопроцессор пользуется услугами той же памяти и ее шины, что и центральный процессор. Этой памяти в PS2 всего-навсего 32 мегабайта (это обусловлено высокой стоимостью Rambus-памяти). Такой объема памяти крайне мал для того, чтобы уместить все ресурсы игры, ее код и текстуры. Кроме того, Graphics Synthesizer не занимается операциями T&L, возлагая их на центральный процессор. Все это вкупе является причиной того, что модели и уровни в играх на PS2 не хвастают



Собравшая армию фанатов серия Final Fantasy - один из козырей PlayStation



Так же, как и Tekken





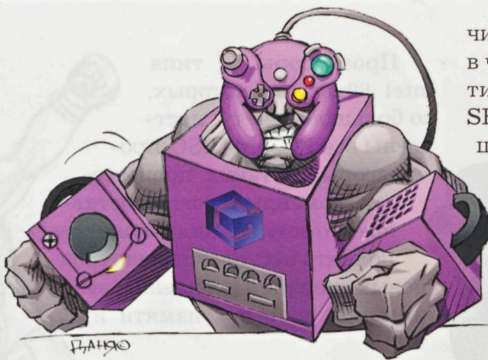
Gran Turismo 4 - нам действительно жаль, что игры этой серии выходят только на PlayStation



изобилием полигонов и текстур, да и текстуры не страдают от высокого разрешения.

Еще одной совершенно явной проблемой приставок является внешний носитель информации – DVD ROM. Привод должен быть с одной стороны достаточно быстрым, что бы игра не «тормозила» во время доступа к ресурсам (напомним – объем всей памяти приставки всего то 32 Mb), но с другой стороны - достаточно тихим. Приставка - домашнее устройство, которое не должно причинять никаких неудобств, связанных с выделением тепла или излишней шумностью. Такой вот «неспешный» привод, да еще с разницей скоростей доступа у центра диска и по его краям, прежде всего, неудобен разработчикам игр (не говоря уж о пользователях). Данные на диске должны быть скомпонованы таким образом, чтобы доступ к ним был максимально быстрым, и заботиться об этом должен именно разработчик. Представить себе такую ситуацию для PC, когда девелоперы напрягают мозги над оптимизацией размещения информации на DVD, просто невозможно.

Итак, мы видим, что PS2, несмотря на свой почти трехлетний возраст, являет собой довольно мощное аппаратное решение. Однако это накладывает серьезные ограничения, связывающие разработчика неудобствами программирования под особенности как Emotion Engine, так и всей архитектуры приставки, с ее малым объемом памяти, своенравным DVD-приводом и загруженностью процессора.



ИгроКуб

Имя	GameCube
Родственники	
Папа	IBM
Мама	ATi
Братья	Nintendo, Nintendo 16, Nintendo 64
Прадедушки	игровые автоматы
Примечание	GameCube родился в большой семье, и от старших братьев ему досталось в хорошем состоянии много старых игрушек: Zelda, Mario, Donkey Kong…
Цена	$200

На роль Главного Процессора для GameCube был приглашен специально созданный компанией IBM чип под названием Gekko, на RISC-основе. Частота работы Gekko - около 500МГц, но, опять же, по сравнению с процессором Xbox эти значения не говорят ни о чем. Но живет в Кубе Gekko не один, там же, по соседству обитает его сосед Flipper. Под этим звучным именем скрывается графический сопроцессор от небезызвестной ATi

И если в недрах Xbox обитает видеочип от NVIDIA, то в ИгроКубе живет прообраз Radeon. Справедливости ради надо отметить, что это далеко не тот Radeon, который мы знаем, хотя он также занимается расчетом T&L. По другому параметру – fillrate (скорость заливки текстурами) Flipper проигрывает и Graphics Synthesizer, и чипсету NVIDIA. Однако есть одна вещь, существенно отличающая Flipper от чипсетов конкурентов. Дело в том, что в чипсет встроена очень хитро спроектированная DRAM-память вместо SRAM. В результате не только уменьшилась площадь кристалла (и тепловыделение), но и стоимость приставки (Куб – самая недорогая из рассматриваемых нами консолей)

Несколько омрачает картину факт отсутствия жесткого диска, равно как и нестандартный привод DVD. Это отражается, прежде всего, в том, что, опять же, игры не изобилуют детализованными сценами и сложными моделями.

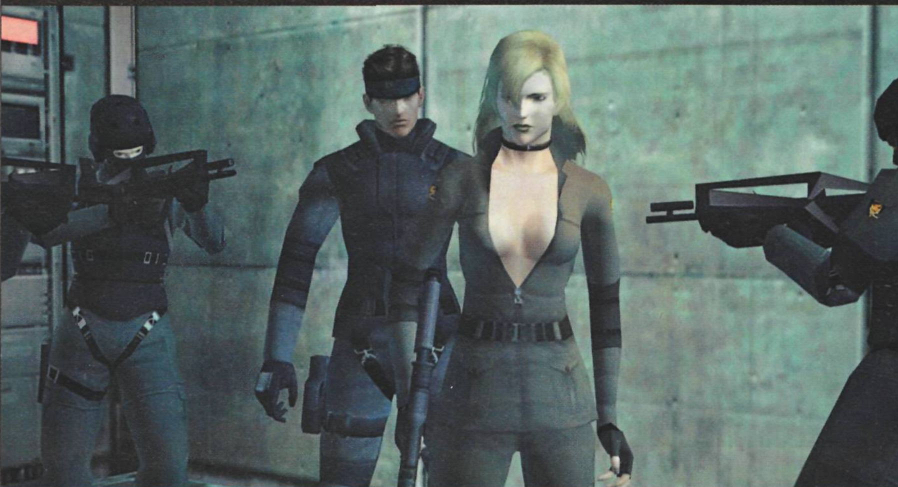
Как и следует ожидать от классической приставки, GameCube не оснащена ни модемом, ни сетевым адаптером. Мультиплеер, опять же, проехал мимо. Для сохранения игр, так же, как и на PS 2, пользуются картами дополнительной памяти.



А вот и вывод

Наиболее доступной в смысле цены, а также самой малогабаритной является приставка от Nintendo. Оригинальные схемотехнические решения не гарантируют, однако, широкой поддержки со стороны игроделов. Особого энтузиазма приставка не вызвала, и поэтому GameCube обладает собственным набором игр, страшно далеких от PC, да и ассортимент их крайне скуден. Создается ощущение, что игры ориентированы, в первую очередь, на аудиторию старых фанатов Nintendo. Если вы не фанат Mario или Zelda, то

Не обходит вниманием приставку и Konami, специально для GameCube разрабатывается The Twin Snakes - отдельная серия именитой Metal Gear Solid





Популярные серии PC-игр зачастую на консолях представлены эксклюзивными проектами. На скриншоте - исключительно приставочная Medal of Honor: Rising Sun

на GameCube сегодня вас может заинтересовать только очень качественный римейк Resident Evil. (Если вы не фанат RE, то заслуживаете всяческого порицания.)

PlayStation 2, несомненно, прогрессивный продукт для своего времени, исчерпавший, однако, весь отпущенный ресурс. Невозможность манипулирования вершинными шейдерами отбрасывает приставку в каменный век. А высочайший рейтинг продаж в мире легко можно объяснить лишь раскрученностью бренда. Для большинства людей, не связанных с компьютерами (а таковых немало) слова «приставка» и «плейстейшн» - суть одно и то же. А о Microsoft они и слышать не слышали, не говоря уж про Xbox.

Имей Microsoft влияние Sony на всем рынке электроники, плюс такую же дилерскую сеть, плюс мощнейшие рекламные акции, и "черная коробка" осталась бы на рынке в одиночестве.

Наиболее близкой и удобной для пользователя, несомненно, является Xbox. Приставка прекрасно укомплектована, предоставляет максимально удобный сервис и при этом является именно приставкой, а не чем-либо иным. Да и разработчикам платформа близка – программирование осуществляется в той же среде и на том же железе, что и для PC. Игры под Xbox прут как грибы после дождя. Добавьте к этому Xbox Live: возможность выхода в интернет, подключение дополнительной клавиатуры и (о чудо!) мыши, и мы получим практически «убийцу» PC как игровой платформы.

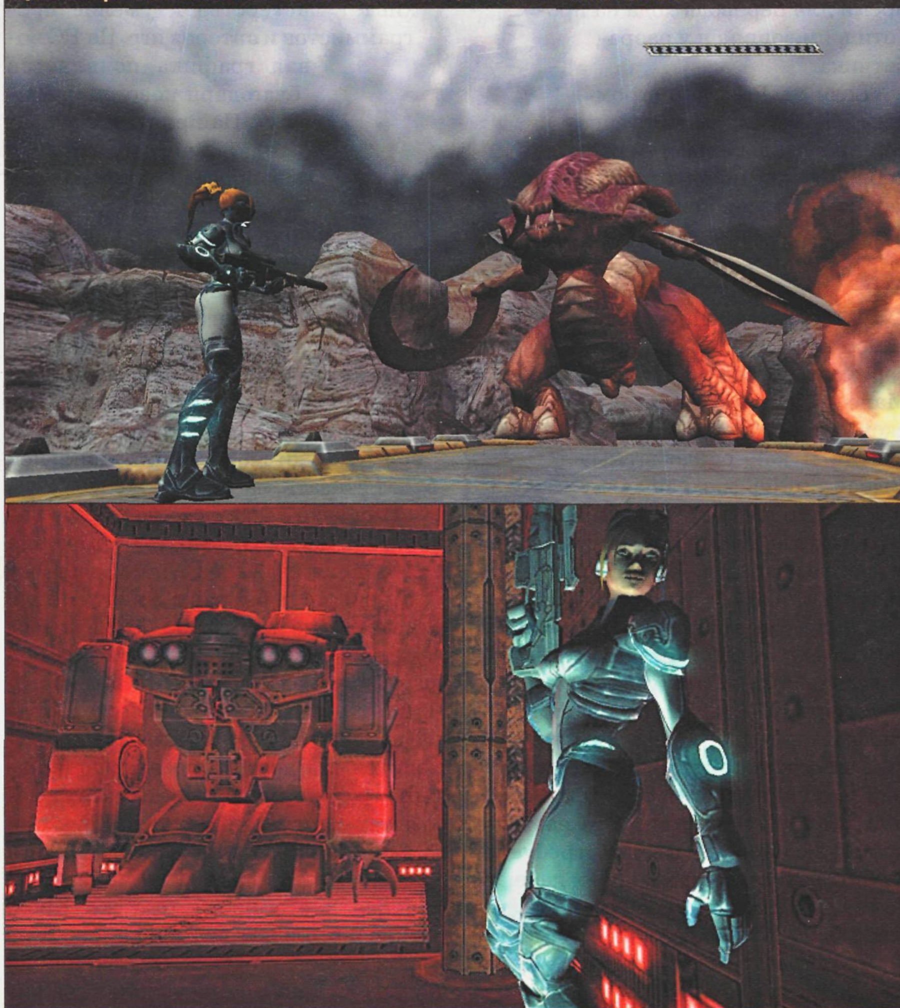
При этом отметьте, что по «начинке», и мы это подчеркивали, приставка приближается к PC, и стоит особняком от RISC'овых братьев по цеху. Что опять же говорит о том, что PC-начинка при правильной подаче, пожалуй, самая привлекательная.

А сам PC, со своей стороны, не только не отстает, но и опережает приставки с технической точки зрения. Кроме того, «писишник» привлекает мониторами, LCD-панелями (читай – отсутствием телевизионного алайсинга, большими разрешениями и высокой покадровой частотой), возможностью апгрейда и огромным рынком пиратского софта. Да, к чему лукавить – будете ли вы, вот конкретно вы покупать игры по 70-80 долларов? А, вы планируете обратиться к пиратскому софту для приставок? Да, это возможно, но опять, же приставку придется «чиповать», стало быть, добавьте к ее

Такая же на 100% консольная Baldur's Gate: Dark Alliance II



И еще не вышедшая (релиз намечен на эту осень), но вызвавшая вал писем от возмущенных фанатов StarCraft: Ghost. Как же так, StarCraft - и не на PC!



Ради чего можно переметнуться...

Да, в редакции Навигатора работают шовинисты. По крайне мере мы осознали это, когда увидели Dead or Alive 3. Мы до сих пор не можем понять, стратежен ли этот файтинг (со стороны это безобразное мочилово пышнотелых женщин), но одно можем сказать точно - он невероятно увлекателен.

Более того, большинство девелоперских студий переключаются на разработку игр именно для Xbox. Прежние игры с PC уходят на бокс, обрастая дополнительными уровнями, новыми возможностями и прочими бонусами. А вот новые игры для PC все чаще и чаще появляются как порты «оттуда» или как «кроссплатформенный» (читай - коряво работающий) релиз. Игр для бокса все больше и больше. Игр для PC все меньше. Караул! Грабють!



Черный Флаг

Мы придерживаемся антипиратской позиции. Но остаемся реалистами. К сожалению, игровая платформа в нашей стране имеет шанс на популярность только при наличии для нее нелицензионного софта.



Контрафактные диски для приставки от Microsoft уже успешно тиражируется и продаются. Однако, чтобы пользоваться ими, любителям дешевых игр придется прочиповать приставку (от $50 до $100). Кроме того, пиратские диски для Xbox стоят совсем не так дешево, как к этому привыкли компьютерщики. $15-30 против $50 за лицензию.

Nintendo использовала оригинальную систему записи mini DVD. Посему, с добыванием пиратского софта для Геймкуба на сегодняшний день имеются очень серьезные трудности.

Все те же проблемы, что и с Xbox, а именно: достать и купить правильный софт иногда сложно и часто - дорого. А за неправильный придется платить «чипованием». Плюс нехилая стоимость пиратских дисков.



Mario Kart: Double Dash!! - не пытайтесь понять, почему такие игры популярны, похоже, поклонники Nintendo вообще живут в каком-то своем измерении

стоимости еще 100-150 долларов и вычтите гарантийное обслуживание. Но это, если вы прониклись идеей проводить все свое свободное время перед телевизором. А пока есть люди, которые за компьютером не только играют – PC бессмертен.

Теперь, перейдем, собственно к тому, о чем идет речь, а именно, к играм

Игры PC vs. Console

Как мы убедились выше, с аппаратной точки зрения пальму первенства можно присудить PC. Однако, насколько востребованными остаются эти возможности, когда речь заходит об играх, точнее, об играбельности,



Halo 2 в первую очередь появится у них

иными словами – влияет ли столь мощная графика, быстрый процессор, вертексный шейдер с его пиксельным другом на качество игр? И что можно сказать про процесс разработки игр для консолей и ПС?

Разработка игр для консоли требует, во-первых, мастерства программирования и, во-вторых, скрупулезного знания самой платформы. Более того, поскольку нет возможности запускать свежесозданные программы сразу на приставке, требуется некоторое время для перевода кода на прототип, имеющийся у разработчика.



Если на PC с его огромным объемом памяти и запасом производительности ваша коряво написанная игра будет относительно сносно работать, то на приставке с ее уменьшенным до абсолютного минимума объемом ОЗУ и загруженным «по самое не балуйся» процессором все это не пройдет. Мало того, если на PC вы, скомпилировав под «неважно где и как раздобытым» Visual Studio свою поделку, готовы продать ее в лапы издателя, то на платформе ситуация совсем иная. Чтобы стать разработчиком, например, для PS2 надо, как минимум, быть известным, а как максимум, подписать эксклюзивный контракт, приобрести «набор разработчика», включающий в себя компиляторы для приставки и прочий программистский инструментарий и получить доступ к документации. Все совсем не так просто, поэтому, кроме желания и умения, требуется нехилая сумма американских денег на все эти приобретения. Более того, эксклюзивность подразумевает, что Sony контролирует появление игр для своей приставки. Кроме всего прочего, это подразумевает «постоянный контроль качества». Ваша игра попросту может не получить одобрения, то есть не пройти "госприемку" Sony, и тогда ей не суждено когда-либо явиться на свет божий для данной консоли. В продажу попадают отборные игры, в которых максимум внимания уделен игровому процессу, чтобы было «от телека не оторваться».

Что касается, производительности и быстродействия приставок, то факт их отставания от PC только подчеркивает мастерство и умение программистов и авторов игр. На PC новая графика появляется благодаря новому «железу». На приставке – благодаря новому способу запрограммировать тот или иной эффект. Платформа оперативно не изменяется, каждый год не приходится ждать очередного Direct X, или дополнительных мегагерцев процессора. Чтобы оставаться «в струе», приходится искать новые способы и уловки программирования, возможности добиться новой графики на старом, правильней будет сказать, на том же, железе.

В случае с PC - все наоборот. Собрать на досуге «игру», которая не будет выпадать в Windows в течение хотя бы пары минут – дело относительно несложное. Столь же немудрено найти издателя, выйдя под фантиком Value (типа малобюджетно, читай – практически отстойно). На одну-две шедевральные игры в год приходится 2-3 десятка абсолютно никаких игр, которые если чем и могут похвастать, так это графикой. Ну а при наличии у процессора частоты 3ГГц и видеокарты, по стоимости приближающейся к стоимости того же Xbox, можно в реальном времени смело рендерить сцены из 3D MAX или той же Maya, заявляя о сумасшедшей графи-



Зато у нас будет S.T.A.L.K.E.R.

ке. Про сюжет, сторилайн, персонажей как-то немножко забывают, это стало просто не модным.

Даже у «грандов» поиск совместимости со всем разнообразным PC-железом, со всеми драйверами и конфигурациями отъедает все время на разработку. Люди с головой заморачиваются тем, как использовать ту или иную новинку, новую железку, забывая про все остальное. И даже при очень сильном желании у PC-разработчиков не остается времени на глубокую проработку игры, конечно, если на нее не отводится 3-4 года, как, скажем, обстояло дело с теми же Thief, WarCraft 3, Half-Life 2 и так далее.

Таким образом, можно заключить, что рынок игр для PC - вторичен для крупных кроссплатформенных издателей. А тиражи продаж PC издателей несравнимо малы с тиражами той же Sony или Nintendo. Большинство компьютеров – это рабочие места в офисах или на предприятиях, а дома живут приставки. Но игры делаются относительно быстро и недорого, что приводит к наводнению рынка играми порой второсортными, зато относительно рентабельными для издателя.

Теперь о самих играх.

Конфликт или Сосуществование?

Обратимся к фактам. Большинство продающихся игр (продающихся в громадных супермаркетах видеоигр, у нас таких практически нет) - это игры для консолей. Можно предположить, что происходит это потому, что основным потребителем игр являются люди, не просиживающие дома за компьютером. То есть, приставочники. Потому что, во-первых, приставки дешевле (сколько сейчас стоит Radeon 9800 Pro? То-то...). Во-вторых, в домах стоит больше приставок, чем ориентированных на игры «персоналок». На приставке играют все – дети, подростки, родители и прочие, способные удержать в руках джойстик лица. На PC дано играть только посвященным в таинства загрузки и успешного быстродействия Windows. Игровое разделение между консолями и PC можно проследить совершенно ясно. Это и жанровые принадлежности игр. Консоли предлагают экшены, гонки, файтинги, аркады. PC заманивает мышевозимыми стратегиями, «технологическими шутерами» и глубоко эшелонированными RPG. Это, в свою очередь может проистекать из самой природы игровых приставок и персонального компьютера.

За компьютером человек сидит, как правило, один (порой, в темноте). Приставка – способ развеселить целую компанию, да еще на большом телеке! Диаметрально противоположные средства – джойстик против мыши - усиливают разницу между жанрами игр. Из вышесказанного следует то, что консольные и PC игры отличаются в самом главном, а именно - в ориентированности. Игры для приставок не обременены чрезмерной сложностью, это прежде всего динамизм и яркость (файтинги и гонки). Сюжеты просты, но интересно. Мир не перегружен, но занятен. Игры захватывают и увлекают всех, в широте аудитории и кроется секрет популярности приставочных игр.

Игры для PC ориентированы на индивидуалов. Одни – на любителей стратегий, другие – на любителей тактических шутеров. Хорошие PC игры делаются для того, чтобы их проходить «от и до». А консольные игры рассчитаны для того, чтобы играть долгими зимними вечерами, на досуге.

Таким образом, мы приходим к архивыводу. Главная мысль, что приставки и PC – не конкуренты. Они предназначены для разных целей. Они живут в разных местах. Они радуют нас совершенно разными играми и под разное настроение. Битвы PC vs. Console нет, это миф, как правило, поддерживаемый теми, у кого нет возможности (а иногда – желания) посмотреть и оценить игры той или иной платформы. Консоли могут быть популярней PC, скажем, в Японии, но не в России. И наоборот. Все зависит от совершенно разных факторов, и говорить о войне как-то не приходится.

PC нечего бояться приставок. Их игры - совершенно разные. Наибольшую угрозу представляет лишь детище Microsoft, ибо перетягивает на себя одеяло в виде разработчиков. Однако, даже в самом худшем случае (то есть, когда игры будут ориентированы только на Xbox) всегда будут порты на PC. Вероятность наступления такого случая ничтожно мала, поэтому, мы говорим о том, что приставки скорее сосуществуют с PC, чем конкурируют.

Half-Life 2. Будем “от и до” и не один раз



Михаил "Miker" МИРЧУК

Стратегия мультиплеерной игры за расу Орды[1]

Гр... Странный человек меня просить написать вступление. Моя сперва хотеть убивать его, но потом вспомнить, что мы с человеками теперь друзья. Поэтому моя сказать, что хотя моя клан не совсем всегда побеждать, но часто-часто. Моя сильный, моя зеленый... Что значит, дисбаланс?! Человек, твоя оскорблять мой род! Гр... Моя убивать!..

И снова о балансе...

Вопрос о существовании "дисбаланса" в Warcraft TFT по-прежнему для многих остается открытым. То и дело на форумах обсуждаются темы "Как Орку выиграть Альянс?! Imba!", где геймеры после долгих споров приходят к выводу, что действительно играть Орку очень сложно; по соседству – другая тема "Орки - imbalanced!", где другие игроки приходят к противоположному выводу. Battle.net'овские чаты (кроме предложений вступить в очередной папский клан или сыграть в AT) пестрят сообщениями о дисбалансе, нечестной игре. Причина, скорее всего, заключается в защите своего эго (ведь проигрывать страшно неприятно), в подмене реальных причин поражения мнимыми. Казалось бы, что лучшим опровержением этим, за редкими исключениями, беспочвенным доводам могут стать реальные игроки и записи их партий, которые несложно достать в Сети. Среди ТОПовых орков следует обратить внимание на демки **4k-Grubby** (очень талантливый молодой игрок), **Ghostridah** (старый знакомый еще по РОКу, сейчас занимает первую позицию на Азероте); если удастся, найдите записи игр некого **OrcIsImbalanced** (статистика неплохая для ТОП10: 155 побед на 22 поражения), обязательно уделите внимание нашим соотечественникам **Karme** и **Pips'y**.

Очень бы хотелось призвать всех геймеров относиться к своим поражениям более адекватно: находить свои ошибки, а не сетовать на дисбаланс или винить противника в использовании MapHack'а или в неимоверной удачливости. Невозможно выигрывать, не зная, что такое проигрыш. Поверьте, проигрывают и проигрывали все, даже самые опытные игроки, но единственное, что отличает игру профи, - это способность находить и исправлять ошибки после поражения, раз за разом, до тех пор, пока они не сведутся к минимуму. Но, по-видимому, мы с вами еще очень долго будем наблюдать этот "призрак" дисбаланса, который ходит по просторам Сети и мешает играть нормальным гамерам. Как без него?



Применять Лечебный эликсир можно и при зачистке нейтралов: главное, чтобы регенящийся юнит не атаковали

Зачистка нейтральных монстров при помощи Волков происходит без ущерба основной армии


ВНИМАНИЕ

MapHack - программа, которая открывает всю игровую карту и позволяет хакеру быть в курсе всех ваших действий. Играть с MX довольно просто: у хакера есть самые свежие разведданные, поэтому он может с легкостью ловить на криппинге (подходить как раз в тот момент, когда вы начали зачищать нейтралов), вовремя приходить на вашу незащищенную базу (когда вы будете на большом расстоянии от нее), сносить вторички без разведки и многое-многое другое. Поэтому играть против хакера, зная что шансы не равны крайне неприятно, хотя радость довольно редких побед над MX неописуема.

Определить человека, использующего MX можно зачастую посматривая реплеи и анализируя действия игроков (примеров много: он может без разведки прийти к вам на базу, хотя на карте есть еще 3-4 респауна).

1 Стратегии игры за Ночных эльфов, Альянс, Нежить и вводная часть были опубликованы в "Навигаторе" с №9`2003 по №1`2004 соответственно



Если вы уверены, что человек против вас использовал MX имеет смысл написать по адресу ***hack@blizzard.com****, приложив запись игры. По непроверенным данным у кампании Blizzard есть автоматизированная система распознавания хакеров и вручную реплеи никто не просматривает.*

Выявив человека, который использовал MX его CD-key банят, и он уже не сможет играть в сети Battle.net: придется покупать новый диск с другим CD-key'ем.

Серверы, где выложен MX с постоянной периодичностью закрываются, но достать его довольно просто используя поисковики. Главное помните, что мапхаком пользуются слабые люди, что неспособны выигрывать честными способами и не умеют бороться на равных с противником. Мы ведь не такие, верно?



На этот раз в сети попадает ценная Обсидиановая статуя

ВНИМАНИЕ



После очередной порции информации о вездесущем дисбалансе родилась и стала очень распространенной шутка о существовании дисбаланса в зеркальных (Альянс-на-Альянс, например) матч-ап'ах. "... а сложнее всего мне играть против своей расы: что ни строю — не получается: убивают. Вообще ничего нельзя сделать! Дисбаланс!"

Build Order и защита базы

Количество проверенных и общепринятых БО у Орков больше, чем у других рас: нужный выбирается, чаще всего исходя из расы противника, иногда на этот выбор влияют особенности карты (в основном, ее размер), и реже – личные предпочтения игрока.

Главное отличие трех основных БО заключается в том, когда же ставить Казармы:

- в самом начале игры третьим-четвертым *Батраком* (классический БО);
- во время грейда главного здания (БО для быстрого второго героя);
- *Казармы* строятся после грейда или вообще не строятся (БО для усиление бутылками и артефактами базового героя, быстрого второго героя, массовое производство только юнитов tier2).

Такая свобода выбора типа развития объясняется защищенностью базы орка в самом начале игры. Во-первых, очевидная защита – это *Логова*, которые могут без особого труда держать на расстоянии базовую армию противника (3-4 боевых юнита и герой). Во-вторых, не совсем очевидная – это начальный герой орка (*Говорящий с духами или Мастер клинка*), что прекрасно подходит для раннего хараса, а соответственно может держать армию противника вдали от вашей базы, угрожая экономике и мешая прокачке (за редкими исключениями, когда противник строит пару магических башен, например).

Выбор остается за вами: если стратегия основана на раше или быстрой прокачке, лучше всего использовать классический БО. Так, например, стратегия **Incin'a**, где первым героем был *Вождь минотавров*, который, прокачиваясь становился очень грозным оружием против всех наземных не иммунных к магии юнитов. В качестве стратегии раша можно привести пример быстрой атаки *Говорящим с духами* и *Бугаями* в игре против Альянса в исполнении **Fm. Karma**.

Хотите похаррасить и перегнать в технологическом развитии противника – возводите *Казармы* только после начала грейда главного здания. Для более жесткого харраса героем можно усилить его разного рода бутылками маны, жизней или *Свитком скорости*; если так, то необходимо начать строить *Лавку Знахаря* за 5-6 секунд до того, как достроится *Алтарь*. Кроме того, если уж совсем золота не жалко, можно закупаться и в обычном магазине. На сегодняшний день спросом пользуются лишь пара вещей: *Сапоги-скороходы* (дабы догонять или убегать от вражеских героев) и общеукрепляющий *Венец благородия*. В связи с этим иногда возникает следующая проблема: любые магазины охраняют нейтральные монстры, а закупаться чаще всего приходится днем, по пути к вражеской базе, когда монстры не дремлют. К счастью, в большинстве

Привычного для Нежити безболезненного отступления уже не получится: Рейдер взял свою плату




Один из способов закупки в магазине на карте "Две реки"

случаев можно без ущерба здоровью делать покупки, не трогая злых нейтралов (см. скрины).

Классический БО

- *заказываем пару* ***батраков*** *в главном здании;*
- *четверо отправляются на золото;*
- *один начинает строить* ***Алтарь;***
- *первый построившийся начинает возводить* ***Логово;***
- *второй – строит* ***Казармы;***
- *строим еще 2-3 рабочих в главном здании – всех их отправляем на лес;*
- *как накопится 40 леса, одним из тех батраков, что добывают лес, возводим второе* ***Логово;***
- *после постройки* ***Алтаря*** *отправляем рабочего добывать золото, того батрака, что закончил строить* ***Логово,*** *– либо на разведку, либо добывать лес;*
- *заказываем героя;*
- *как построятся* ***Казармы*** *– заказываем первого* ***Бугая*** *(золота должно быть ровно 200, если вы все сделали правильно);*
- *доведите количество рабочих на лесе до 7.*

БО с поздними Казармами

- *один* ***Батрак*** *возводит* ***Алтарь,*** *четверо – на золото;*
- *заказываем в главном здании пару рабочих;*
- *первый построившийся возводит* ***Логово;***
- *второй построившийся добывает лес;*
- *третий – на шахту;*
- *4,5,6,7* ***Батрак,*** *а также* ***Батраки,*** *которые закончили строительство* ***Алтаря*** *и* ***Логова,*** *– на лес;*
- *заказываем героя после постройки* ***Алтаря;***
- *как только наберется 190 леса (золота должно быть больше), делаем грейд главного здания, а нарубив еще 100 леса, отправляемся строить второе* ***Логово*** *и* ***Казармы.***

Защита базы

Основа защиты – *Логова* - должны располагаться таким образом, чтобы, во-первых, простреливать территорию, на которой происходит добыча леса и золота, а во-вторых - чтобы к *Логову* противнику было сложнее всего добраться и окружить. Поэтому нужно их ставить за стеной обычных строений – *Алтарем*, главным зданием и *Казармами*. В игре против *Альянса* целесообразно строить *Логово* в непосредственной близости к рабочим на золоте; харрас *Архимага* с *Бураном* на *Батраков*, добывающих золото, до сих пор довольно успешно практикуется.

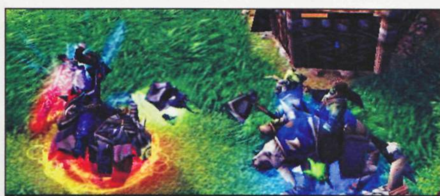
Посадить отстреливаться в *Логово* можно от одного до четырех *Батраков*: урон фиксированный, от количества рабочих изменяется лишь скорость атаки. Если противник постоянно то подходит к вашей базе, угрожая рабочим, то быстро ретируется, можно оставить в *Логове* одного *Батрака*, чтобы отпугивать незваных гостей.

Если враг нападает более крупными силами, он обычно старается сфокусировать огонь на одном из *Логов*, в этом случае, кроме того, что необходимо загрузить импровизированный бункер *Батраками*, нужно приказать нескольким рабочим чинить его. Рано или поздно (если силы противника не столь существенны и не могут перебить скорость починки здания) оппонент начнет фокусировать огонь на тех *Батраках*, что занимаются починкой, тогда можно просто поочередно помещать в *Логово* атакуемых рабов, выгружая поочередно из него здоровых.

После таких атак удобнее всего возвращать рабочих на добычу ресурсов, зажав **Ctrl**, щелкнув по *Логову* (выделятся все аналогичные, где, скорее всего тоже есть *Батраки*), а затем нажать клавишу **D**.

Самое страшное, что может случиться с вашей экономикой, – это уничтожение *Логова* противником на более позднем этапе игры. Дело в том, что малое количество жизней и тип брони (тяжелый) делают их очень уязвимыми для дальнобойных юнитов противника. *Могильщики, Лучницы, Стрелки*, а также боевые маги *Талоны, Волшебницы* из-за легкой фокусировки огня очень быстро уничтожают *Логово*. Эти жизненно необходимые для производства армии строения возводятся очень медленно, а потому, если противнику удастся уничтожить пару строений, вы, кроме потерянных ресурсов, долгое время не сможете

Быстрое отступление под свитком Скорости

Посмотри в лицо своей смерти!

увеличить численность вашей армии, соответственно пасовать в чистом поле перед армией противника (он, например, может запросто поставить базу). Поэтому старайтесь быть в курсе местоположения сил врага и иметь на крайний случай *Свиток портала*, если вы отправляетесь далеко от базы. Больше всего уничтожением логов любит заниматься Нежить (*Могильщики*).

Стоит так же отметить несколько грейдов, которые можно провести в *Лесопилке* для усиления логов. Первый грейд – на *Шипы*, которые возвращают часть урона, нанесенного рукопашными войсками *Логову*, второй – *Фортификация* (50 золота 200 леса) - меняет тип брони *Логова* и *Сторожевой башни* с тяжелого на укрепленный, правда, он появляется только после второго грейда главного здания.

ВНИМАНИЕ

Другие расы практически не имеют возможности развиваться без риска, не строя ***Казармы****. Хотя очень часто игроки, надеясь на то, что враг не разведает и не увидит его теч, рискуют и не строят бараки. С одной стороны, если противник не предпримет ответных действий (раш, второстепенная база), то очень скоро халявщик получит второго героя и более продвинутые войска. С другой – при должном уровне разведки он рискует очень быстро и плачевно закончить свою игру.*



Кстати, очень часть блефуют эльфы, стараясь развиться до ***Дриад*** *и* ***Медведей****. Будьте бдительны.*

Возможные варианты дальнейшего развития

Как и в игре за другие расы, ранняя разведка имеет самое важное значение, только методы у Орды немного

	Вурдалак	Вурдалак с Яростью	Могильщик	Горгулья	Некромант	Баньши	Труповозка	Обсидиановая статуя	Мясник	Сфинкс	Ледяной змей
	1,18	0,95	1,79	0	1,4	0,98	1,92	1,47	0,71	0	0
	1,56	1,25	2,22	0	1,82	1,28	2,5	1,92	0,93	0	0
	0,72	0,58	1,1	1,75	4,76	3,57	1,72	3,57	0,43	3,85	2,17
	0,95	0,77	1,38	2,22	6,25	4,35	3,03	4,55	0,55	4,81	2,78
	0,69	0,56	0,48	0	1,12	0,74	1	0,8	0,34	0	0
	1,25	1	0,33	0,34	1,52	1,04	1,54	3,03	0,75	0	0,63
	0,81	0,65	0,2	0,22	0,95	0,65	0,88	1,92	0,48	0	0,41
	1,39	1,12	0,36	0,4	1,72	1,2	1,54	3,57	0,86	0	0,71
	0,77	0,63	1,11	1,79	5	3,57	2,5	3,7	0,44	1,96	1,16
	0,97	0,79	0,48	0,81	3,33	2,33	1,04	2,38	0,58	2,5	1,04
	>>>	>>>	0,32	0,21	2,22	1,59	>>>	1,67	>>>	1,33	0,93
	>	>	0,36	0,21	2,66	1,82	>>>	1,82	>	0,96	0,6
	1,25	1,02	1,82	0	1,47	1	2	1,56	0,76	0	0
	1,82	1,47	2,31	0	2,19	1,47	3,07	2,36	1,13	0	0

другие. Если у Эльфов (*Светлячки*), Альянса (*Ополченцы*) и Нежити (*Гули*) разведка проходит достаточно быстро и, что главное, безопасно из-за высокой скорости передвижения юнитов, то у Орка – это действительно проблема. Медленные *Батраки* с небольшим радиусом обзора очень плохо подходят для разведки: их, например, очень любят ловить нейтральные монстры на карте Лес Гноллов. Дело в том, что даже пара *Батраков* не успевает обойти все респауны до наступления темноты. Когда стемнеет, радиус обзора у них резко уменьшается, а *Каменные Големы*, охраняющие шахты (возможные респауны противника), не спят никогда, и, если *Батрак* сделает всего один лишний шаг, его уже не спасти.



Если вы выбрали в качестве первого героя *Говорящего с духами*, то можно не тратить драгоценные ресурсы, не рисковать жизнью рабочих, отправляя их на разведку. Просто вызвать пару *Волков*, отправив их по и против часовой стрелки по всем респаунам карты, сам же герой обычно направляется в центр мапы, чтобы хоть как-то сократить расстояние до предполагаемой базы противника. Если же вы используете других героев, придется пожертвовать частью ресурсов, которую *Батрак* мог бы добыть на базе, и отправить его на разведку.

Выбрав стратегию раннего харраса, вы получите самое ценное преимущество – постоянную разведку. Вы



держите армию (или базу) противника в поле зрения и знаете, какие юниты и в каком количестве он производит, какого героя выбрал, когда оппонент сделал грейд главного строения, как расположены строения у него на базе,

	Пехотинец	Стрелок	Целитель	Волшебница	Ведьмак	Орудийный расчет	Вертолет гномов	Ястреб	Ястреб с апгрейдом	Грифон	Грифон с апгрейдом	Рыцарь	Рыцарь с апгрейдом	Самоходная мортира
	0,92	1,89	1,64	1	2,5	1,52	N/A	0	0	0	0	0,75	0,63	>
	1,21	2,4	2,13	1,3	3,44	2,05	N/A	0	0	0	0	1	0,82	>
	0,58	1,16	5,95	3,7	0,79	2	>>>	2,94	2,41	2,22	2	0,5	0,41	>
	0,73	1,45	7,58	4,57	1	2,4	>>>	3,73	3,06	2,5	2,25	0,61	0,51	>
	0,5	0,52	1,25	0,71	0,74	0,91	N/A	0	0	0	0	0,41	0,35	>>>
	1	0,33	1,75	1,04	0	1,2	>>>	0,57	0,46	0,64	0,49	0,82	0,7	>
	0,62	0,21	1,1	0,67	0	0,67	>>>	0,36	0,29	0,41	0,31	0,51	0,42	>
	1,1	0,38	2	1,25	0	1,2	>>>	0,66	0,53	0,74	0,58	0,94	0,79	>
	0,58	1,22	6,25	3,85	0,83	1,89	>>>	1,67	1,34	1,1	0,91	0,5	0,4	>
	0,76	0,52	4	2,38	1,08	0,9	>>>	1,43	1,13	1,61	1,2	0,63	0,53	>
	>>>	0,34	2,7	1,67	>	>>>	0,3	0,88	0,74	1,1	0,92	>>>	>>>	0,23
	>	0,37	3,23	1,89	>	>	0,32	0,52	0,41	0,6	0,46	>	>	1,02
	1,25	1,96	1,79	1,03	2,78	1,56	N/A	0	0	0	0	0,79	0,67	>
	1,48	2,48	2,43	1,51	3,67	2,26	N/A	0	0	0	0	1,26	1,05	>>>

есть ли у него второстепенная база. Такая перманентная разведка – самая достоверная и ценная, потому как, зная состав армии противника, вам не составит особого труда построить ту комбинацию юнитов, которая бы ее законтрила.

Второе существенное преимущество быстрого грейда заключается в том, что выбор из линейки войск у вас некоторое время значительно больше, чем у противника. В то время, когда он будет способен строить 2-3 типа, у вас уже появится выбор из 10 самых разнообразных юнитов (три мага, три юнита в *Бараке*, четыре – в *Зверинце*).

Самый очевидный пример: следим за армией Альянса *Говорящим с Духами* (*Волки*), стараемся не дать ему качаться: атакуем его героя, раненых *Духов воды*, *Пехотинцев* и добиваем крипов, стараясь еще и подобрать артефакт. Вдруг, узнаем, что по своей наивности и неопытности он строит одних *Пехотинцев* и только-только (когда у вас уже сделался грейд) начинает возводить *Кузню*. Вывод: пара *Зверинцев* и 4-6 *Виверн*, в качестве второго героя – либо *Вождь минотавров* (*Волна огня*) против большого количества пехоты, либо *Нага* для фокусировки огня на одиночных *Стрелках*, которые все же должны появиться, и на *Архимаге*. Существуют также не столь очевидные примеры. Нежить, играющая через *Могильщиков* и *Повелителя могил* (*Жуки*), будет очень удивлена появлению пары *Служителей предков*, которые, кроме того, что значительно ослабляют эффективность фокусировки огня (*Эмпатия*), смогут легко задиспеллить вызванных жуков (*Копье духов*). Знать самые логичные контры к вражеским юнитам жизненно необходимо, поэтому давайте вновь обратимся к уже знакомым нам таблицам.



Герой все же заметил вражеского Послушника...

ВНИМАНИЕ

*В качестве очередного комментария к таблицам хотелось бы привести часть письма одного варкрафтера, потому как, скорее всего, многим все же не совсем понятны некоторые значения в ней или принцип ее использования. К сожалению, самую приятную часть письма приходится опустить (**"...с каждым номером НИМ становится все лучше и лучше..."**, **"...изюминкой последних номеров..."**, **"...является лучшим из всех ему подобных..."**, ну не удержался я, простите) и перейти непосредственно к содержанию.*

"На пересечении строки "*Лучница***" и столбца "***Грифон***" значится цифра 1,8. Если судить по вашему комментарию к таблицам, эта цифра должна означать, что одна** *Лучница* **расправляется в поединке "один на один" с одним** *Грифоном* **и успевает отнять у второго 80% хитов до своей скоропостижной кончины... Эта информация показалась мне настолько парадоксальной, что я провел следственный эксперимент. В редакторе я создал карту, на которую поместил** *Лучницу* **и** *Грифона***. Далее я загрузил этот дизайнерский "шедевр" и натравил эльфийку на крылатого соперника. Результат печален, но вполне предсказуем: альянсовое чудо в перьях выносит** *Лучницу***, теряя примерно половину ХП".**

Павел Журавлев *aka* **Muad'Dib**

В таблице стравливание происходит не всегда один на один, а по количеству занимаемого лимита (можно также ориентироваться по цене). Т.е., если **Лучница** *занимает 2, а* **Грифон** *– 4, а в таблице значится коэффициент 1,8, значит, что две эльфийки вместе убивают одного Грифона, после этого на них выпускают второго Грифона и перед тем как погибнуть эльфийки успевают отнять у него 80% жизни. Поэтому неправомерно выпускать бедную* **Арчерку** *сражаться с таким зверем один на один, стоит она дешевле, ест меньше... Кстати, в таблице учитывалась врожденная 35-процентная сопротивляемость* **Лучниц** *любой магии,*

Преследование...


Добровольная сдача нейтралам, только бы опыта вражине не досталось


*в том числе и магической атаке **Грифонов.** Только ни в коем случае не забывайте о том, что, построив сочетание верных контрюнитов, исходя из данных разведки, нужно еще и верно управлять ими во время сражения таким образом, чтобы каждый юнит нашел свою контру (подробнее во вводной статье).*



Юниты

Первый уровень

Казармы

Бугай (Grunt или Грант). Начальный рукопашный воин с довольно



большим запасом здоровья, но не очень высокой атакой, стоимость – 200 золотых. Аналогичен ***Пехотинцу***, ***Гуле*** с тем отличием, что занимает 3 лимита, а не 2. Это дает как преимущества, так и свои недостатки. Во-первых, юнит с большим запасом здоровья легче всего отвести из-под фокуса, чего не сделаешь с *Гулей*, к примеру. Во-вторых, массовые поражающие заклинания чуть менее эффективно действуют на них. В-третьих, точечные положительные заклинания (*Кровожадность*) выходят дешевле по затратам маны. К недостаткам можно причислить слабую эффективность свитков лечения: гораздо выгоднее подлечить жизни у 9 *Пехотинцев*, нежели у 6 *Бугаев*.

В отличие от аналогичных *Охотниц* у Ночного эльфа, *Бугаи* не имеют дефекта брони, поэтому при увеличении количества юнитов с проникающей атакой (*Лучницы, Стрелки, Могильщики, Охотники за головами*) эффективность *Грантов* против них меняется не столь существенно. Так, например, *Охотницы* очень быстро умирали от равного количества *Стрелков* из-за своего типа брони "незащищенный", хотя один на один *Охотница* выигрывает.

После первого грейда главного здания в *Казармах* появляется возможность сделать грейд (50 золота и 150 леса) на *Ярость берсерка*, увеличивая

	Бугай	Бугай с Яростью	Охотник за головами	Берсерк	Катапульта	Знахарь	Шаман	Служитель предков	Волчий всадник	Кодой	Виверна	Нетопырь	Минотавр	Минотавр с апгрейдом
		0,75	1,6	1,22	1,77	0,92	1,51	0,84	1,5	1,2	0	0	0,94	0,55
	1,33		2,08	1,68	2,46	1,25	1,94	1,05	1,97	1,58	0	0	1,25	0,83
	0,63	0,48		0,8	2,14	3,28	5,55	3,03	0,97	2,16	3,46	3,2	0,59	0,46
	0,82	0,6	1,25		2,88	4,15	7,08	3,9	1,23	2,74	4,27	4,07	0,75	0,58
	0,56	0,41	0,47	0,35		0,77	1,09	0,65	0,44	0,96	0	0	0,53	0,34
	1,09	0,8	0,3	0,24	1,3		1,63	0,89	0,29	0,44	0,66	0,57	1	0,71
	0,66	0,52	0,18	0,14	0,92	0,61		0,54	0,18	0,27	0,42	0,36	0,64	0,44
	1,19	0,95	0,33	0,26	1,54	1,12	1,85		0,32	0,51	0,76	0,66	1,18	0,81
	0,67	0,51	1,03	0,81	2,27	3,45	5,56	3,13		2,26	1,74	1,62	0,61	0,47
	0,83	0,63	0,46	0,36	1,04	2,27	3,7	1,96	0,44		1,57	1,38	0,78	0,54
	>>>	>>>	0,29	0,23	>>>	1,52	2,38	1,32	0,57	0,64		1,73	>>>	>>>
	>	>	0,31	0,25	>>>	1,75	2,78	1,52	0,62	0,72	0,58		>	>
	1,06	0,8	1,69	1,33	1,89	1	1,56	0,85	1,64	1,28	0	0		0,66
	1,56	1,2	2,17	1,72	2,94	1,41	2,27	1,23	2,13	1,85	0	0	1,52	

запас здоровья на 100 и урон на 3 единицы. По таблице "Орк против Орка" видно, что грейд повышает эффективность на 25%, поэтому имеет смысл его исследовать, если у вас более чем 4 *Бугая* (при условии, что по ценности лес равен золоту).

В главном здании есть очень редко использующийся грейд на *Грабеж* (25 золота и 75 леса), который позволяет *Бугаям* (а также рабам и *Волчьим всадникам*) при атаке вражеских построек красть 50% ресурсов от стоимости здания.



Охотник за головами (Head Hunter). Стандартный юнит с дистанционной атакой (*Лучница, Стрелок, Могильщик*). Появляется в *Казармах* не сразу, а после строительства *Лесопилки*, стоит 135 золота и 20 дерева, занимая 2 лимита. Обладает очень высоким уроном, но очень медленной скоростью атаки (почти 2,5 секунды тратит на перезарядку), дальность выстрела (450), по сравнению с грейженными *Лучницами* (700) и *Стрелками* (600) тоже не впечатляет. Поэтому в качестве контр к магам их использовать будет проблематично: у последних дальность стрельбы больше (600) и *Охотникам* сложно будет сфокусировать огонь на них.

После первого грейда главного здания появляется доступный грейд на *Регенерацию* жизненной силы (увеличение с 0,25 до 1,5 в секунду, стоимость – 100 золотых и 100 леса). В бою такой прирост жизненной силы не сыграет существенную роль: редкие битвы длятся более 30-40 секунд, но при прокачке или затяжной оппозиционной войне может и пригодиться.

Гораздо более полезным кажется усовершенствование на *Берсерков* (75 золота и 175 леса), который появляется после второго грейда главного здания. *Тролль* приобретает 100 дополнительных жизненных очков, а также способность каждые 30 секунд входить в состояние ярости *Берсерка*. *Тролль* начинает стрелять на 50% чаще, при этом все атаки причиняют на 50% больший урон, длится этот праздник 12 секунд. Очевидно, что лучше всего использовать умение, будучи полностью уверенным, что враг не сможет в ближайшее время добраться до *Охотников*.



Как все же приятно подойти в самый разгар зачистки сильных нейтральных монстров

Второй уровень

Зверинец



Волчий всадник (Raider). Аналога этому юниту найти у других рас очень сложно: сочетание осадной атаки и нормальной защиты – уникальное, плюс высокая скорость передвижения, не свойственная осадным орудиям. Поэтому для многих *Всадник* просто остается, прежде всего, диверсионным юнитом. В бою, на первый взгляд, он эффективен только против кастеров из-за своего Осадного типа атаки и нормальной брони. Но, благодаря единственному усовершенствованию на *Сетку* (50 золота и 75 леса), которая доступна сразу же после постройки *Зверинца*, область применения этого юнита значительно увеличивается.

В сетку можно поймать любого (магическая иммунность не действует) наземного или воздушного юнита, лишив его возможности передвигаться на 15 секунд – это при скорости перезарядки *Сетки* в 12 секунд. Все воздушные юниты опускаются на землю (если юнит был пойман над водой или лесом, он мгновенно притягивается к *Всаднику*) и, соответственно, становятся уязвимыми перед войсками, атакующими только по земле. Один *Всадник* может держать в *Сети* одного вражеского юнита постоянно. Если в *Сетку* попадет рукопашный воин и в непосредственной близости не будет ваших войск, то он фактически будет полностью парализован и не сможет причинить никакого вреда, поэтому рекомендуется использовать *Сеть* на особо крупных рукопашных юнитах типа *Рыцарей, Тауренов, Медведей* или *Кодо* (чтобы предотвратить съедание вашего юнита).

Очень эффективно можно использовать *Сетку* против Нежити, что играет через *Рыцаря смерти* и *Пауков*. Проблема заключается в том, что при малейшей попытке *Грантов* сократить расстояние с *Могильщиками*, последние без особых проблем при помощи *Ауры смерти* быстро ретировались, а как только Орк прекращал бессмысленное наступление, армия *Пау-*

Еще один вариант закупки средь бела дня


ков разворачивалась и делала залп по одному из *Бугаев*. Пара *Рейдеров* заставит противника либо дать сражение, либо терять юниты или *Свиток портала* при каждой такой встрече.

Сетка не является заклинанием, а потому не может быть снята рассеиванием магии. Ее можно кидать и на вражеских героев (применить *Свиток телепорта* под *Сетью* можно), но на них она действует лишь 2,5 секунды. Кроме того, она способна прерывать все длительные заклинания (*Буран*, *Огненный дождь*), в том числе и ультимейты (*Звездопад*), а также перебивать эффект *Свитков регенерации жизней* и *Зелий маны*. Стоимость *Всадника* 180 золота и 35 дерева, занимает он 3 лимита.



Из Зверинца вылетел Нетопырь



Виверна (Wind Raider). Когда-то в РОКе довольно популярная, *Виверна* сейчас редко используется игроками из-за того, что все колющие атаки причиняют 200% урона *Легкой броне*. Любой стрелок (даже эльфийская *Лучница*) без особого труда справится с довольно дорогой (265 золота 40 леса и 4 лимита) *Виверной*. Сложность может возникнуть лишь у Нежити, потому как *Могильщики* первоначально не могут поражать воздушные юниты до появления грейда на *Паутину*, которая появляется только после усовершенствования главного здания и стоит 150 золота и 150 леса. Как правило, *Виверны*, благодаря хорошему харрасу орочьих героев и быстрому грейду главного здания, появляются значительно раньше, чем Нежить успеет сделать *Паутину*.

Некоторые игроки компенсируют уязвимость *Виверн* физически слабым наземным стреляющим юнитам своими *Бугаями*. Так, например, довольно распространенной является стратегия *Бугаи* и *Виверны* против Ночного Эльфа. *Лучницы* пасуют перед *Грантами*, а *Охотницы* (из-за все того же типа брони) очень быстро умирают от колющей атаки *Виверн*.

Сделав последний грейд главного здания, в *Зверинце* станет доступным усовершенствование на *Отравленное оружие* (100 золота 150 леса): пораженный выстрелом, вражеский юнит теряет каждую секунду по 4 жизни в течение 10 секунд.



Кодо (Kodo Beast). Очень медленный, дорогой (255 золота, 60 леса, 4 лимита) зверь. С довольно быстрой, но слабой по урону атакой и колоссальным запасом здоровья (1000), как воин используется крайне редко, гораздо ценны его способности.



...и геройски погнал полдюжины Гаргулий прочь

Подойдя к вражескому юниту вплотную, *Кодо* может проглотить бедолагу и начать, не торопясь (5 жизней в секунду), его переваривать. Вкусы у нашего зверя довольно странные: он без особых проблем может проглотить *Рыцаря* (с лошадью и в полном обмундировании), *Таурена* (вместе с бревном) и даже *Горного великана* (что по физическим размерам раза в два больше), но воздушных юнитов, пойманных в сеть, механических юнитов, других *Кодо*, а также вражеских героев он не усваивает. Проглоченный юнит, несмотря на не совсем выгодное положение, очень оперативно доставляет разведданные о местонахождении зверя и даже небольшом участке местности, что окружает *Кодо*. Как это происходит, остается загадкой. Проглоченного юнита можно спасти, только убив зверя. По завершению переваривания *Кодо* выплевывает остатки юнита, а герои получают опыт. Если вы проглотили нейтрального монстра, из которого должен выпадать артефакт, он выпадет после того, как *Кодо* его переварит.

Второй ценной особенностью зверя является аура, что повышает урон союзных войск на 10%. После второго грейда можно выучить *Марш орды* (100 золота, 150 леса), увеличивая эффективность ауры до 20%.

Крайне полезный и универсальный зверь, при хорошем контроле может сразу же вывести крупную единицу из боя, повысить общую эффективность войск и еще немного повоевать. Медлительность *Кодо* можно компенсировать *Свитками скорости*, что продаются в *Лавке знахаря*.



Нетопырь (BatRider). Еще один юнит, аналога которому нет у других рас. Занимает всего 2 лимита при до-

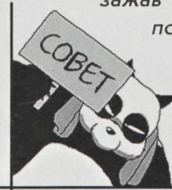
вольно большой стоимости 160 золота и 40 леса. Тип атаки – осадный, урон несущественный, поэтому как боевой юнит используется крайне редко.

Обладает способностью *Самоубийства* – может взорвать себя, причинив одному юниту противника 550 единиц урона, а также 140 единиц воздушным юнитам, находящимся поблизости (200). В версии 1.12 эти мазохисты отнимали целых 900 жизней, а потому орки полновластно разделяли все воздушное пространство, взрывая дорогостоящих *Грифонов*, *Сфинксов*, *Химер*, теперь реальную угрозу они могут представлять лишь большому скоплению летающих юнитов с малым запасом жизней (*Горгульи*, *Гиппо*, *Ястребы*). Эффективно использовать *Свиток скорости*, потому как очень часто, видя *Нетопырей*, воздушные силы врага стараются улететь прочь.

Провели последний грейд главного здания - стало доступным исследование *Жидкого огня* (75 золота и 125 дерева). Он позволяет *Нетопырям* поджигать вражеские здания. Пораженное таким образом строение невозможно починить; до тех пор, пока его атакует *Нетопырь*, зданию наносится дополнительно 15 единиц урона в секунду, если это защитное укрепление, то его скорость атаки снижается на 80%(!). Сложно переоценить гибкость и универсальность данной способности: диверсионные операции на дополнительную базу противника парой *Нетопырей*, атака золотой шахты Нежити и Эльфов, быстрый снос главного здания, если у противника нет *Свитка телепорта*, и многое-многое другое.

ВНИМАНИЕ

*Долгое время у вас не будет никакой возможности подлечить войска, кроме как использовать **Лечебный эликсир**, который продается в **Лавке знахаря**. За 100 золотых монет вы можете регенерировать за 30 секунд 425 жизненных очков у трех юнитов или героев. Если такой лечащийся юнит атакуют, эффект лечения снимается (лечение также перебивается "атакой" иллюзий воинов или героев). Удобнее и быстрее всего использовать **Лечебный эликсир**, обведя весь ваш отряд вместе с героем, а затем, зажав клавишу **Shift**, щелкнуть по эликсиру и поочередно кликать по самым битым юнитам, ориентируясь по индикатору количества жизней.*



Казармы



Разрушитель (Demolisher). Стандартное механическое осадное орудие (220 золота, 50 леса, 4 лимита). Кроме уничтожения строений, *Катапульты* (название "разрушитель" было введено в TFT из-за некоторых проблем Blizzard с авторскими правами, но чаще всего геймеры называют их по-старому катапультами) очень эффективны против эльфийской армии, где практически все юни-

	Лучница	Лучница с апгрейдом	Охотница	Охотница с апгрейдом	Баллиста	Дриада	Друид когтя	Горный великан	Гиппогриф	Гиппогриф с наезницей	Гиппогриф с наезницей с апгрейдом	Друид-ворон	Ворон	Лесной дракончик	Медведь	Химера
	2,17	1,8	0,97	0,8	2,08	1,42	2,56	2,7	N/A	0	0	0,78	N/A	0	0,6	0
	2,9	2,47	1,28	1,08	2,91	1,88	3,28	3,54	N/A	0	0	1,04	N/A	0	1,3	0
	0,91	0,78	0,91	0,78	2,69	2,89	1,5	0,87	>>>	2,94	2,48	2,7	>>>	2,94	0,37	1,92
	1,15	0,96	1,15	1,02	3,5	3,65	1,92	1,06	>>>	3,7	3,13	3,41	>>>	3,73	0,47	2,37
	0,58	0,5	0,7	0,6	1,18	1,89	1,33	0,51	N/A	0	0	0,65	N/A	0	0,33	>>>
	0,33	0,27	0,51	0,43	1,6	0	2,7	0,41	>	0,56	0,47	0,85	>>>	0	0,65	0,53
	0,21	0,18	0,32	0,27	0,95	0	1,69	0,27	>	0,36	0,3	0,53	>>>	0	0,4	0,33
	0,39	0,33	0,59	0,5	1,78	0	3,23	0,46	>	1,06	0,57	1	>>>	0	0,74	0,61
	1,37	1,17	0,93	0,81	2,7	2,63	1,68	0,88	>>>	1,61	1,38	3,03	>>>	1,5	0,38	1
	0,4	0,34	1,18	1	1,18	1,13	2,08	0,64	>	0,87	0,74	1,92	>>>	1,32	0,5	0,78
	0,27	0,24	>>>	>>>	>>>	0,8	>>>	>	0,18	0,85	0,75	1,33	0,51	0,8	>>>	>>>
	0,45	0,38	>>>	>>>	>>>	1,09	>>>	>	0,19	0,54	0,42	1,52	0,53	0,46	>	>
	2,25	1,88	1,03	0,86	2,27	1,54	2,63	2,84	N/A	0	0	0,85	N/A	0	0,63	0
	2,92	2,44	1,52	1,27	3,22	1,78	3,84	4	N/A	0	0	1,21	N/A	0	0,96	0



Процесс переваривания Могильщика (аппетитно!) почти завершился: сейчас герои получат экспу

ты имеют тип брони "незащищенный", а потому очень сильно страдают от *Катапульт*. Разрушители имеют очень низкую скорость передвижения и малый запас здоровья, поэтому необходимо заботиться о том, чтобы противнику было как можно сложнее добраться до *Катапульт*, которые, как и положено осадным орудиям, еще и не стреляют на близком расстоянии.

Сделав два грейда главного здания в Казармах, станет доступно усовершенствование на *Горючую смесь* (50 золота и 150 леса). Каждые 10 секунд *Разрушитель* может выстрелить напалмовым снарядом, что сперва взрывается (длительность 2,5 секунды), а затем, разливаясь по местности (150), причиняет вред всем, кто находится на ней, постепенно затухая в течение 6 секунд.

Обитель Духов



Шаман (Shaman). Маг поддержки. Обладает очень низким уроном и скоростью атаки, полезности как от воина от него фактически никакой, зато нанимается по очень низкой цене: 130 золота, 20 леса и 2 единицы лимита. В качестве базового заклинания – *Очищение* (75 маны), снимает все заклинания с юнита, наносит 400 единиц повреждений вызванным монстрам. Также снижает скорость перемещения юнита до минимума (5) и постепенно "отпускает" его, полное восстановление скорости вражеского юнита происходит за 15 секунд, героя – за 5. На дружественных юнитов эффект замедления не действует.

После первого усовершенствования у *Шаманов* появляется новое заклинание - *Щит молнии* (100 маны). *Шаман* кастует на любого юнита щит, который наносит всем рядом стоящим юнитам 20 повреждений в секунду в течение 20 секунд. Очень опасное заклинание: не разбирает ни своих, ни чужих, приходится разбираться самим. Существует несколько правил/советов по эффективному и безопасному его применению. Во-первых, старайтесь не накладывать его на вражеский войска в обычном сражении: грамотный противник сможет либо вывести потенциально опасный юнит из армии, либо, что гораздо опаснее, передвинуть его в скопление ваших сил. Во-вторых, очень часто противник пользуется окружением и фокусировкой огня на юните или на герое, в таком случае самой выгодной целью для применения *Щита молнии* становится именно этот окруженный боец - постарайтесь подольше продлить его жизнь. В-третьих, очень удобно кастовать *Щит* на вражеские юниты в том случае, если они преследуют вас (обычно это большая группа близко стоящих друг к другу юнитов) или телепортируются к себе на базу. В последнем случае противник будет совсем не рад: телепортируются обычно с большим количеством побитых юнитов или полумертвым героев, а войска неизбежно оказываются на базе в виде группы плотно стоящих друг к другу юнитов.

Если вы сделаете последний грейд, у *Шаманов* появится заклинание *Кровожадность* (40 маны). Оно на минуту увеличивает скорость атаки на 40% и скорость передвижения на 25%. Заклинание по умолчанию ставится на Автокаст (*Шаман* накладывает заклинание на первого юнита, что начинает атаковать), но будьте осторожны: в ТФТ у каждой расы появились отличные контры к кастерам (*Ведьмаки, Лесные дракончики, Сфинксы*), которые без особых проблем не только лишат вас самого заклинания, но и могут жестоко наказать за его использование. С *Ведьмаками* бороться из-за *Архимаговской ауры* очень сложно: так или иначе он перекастует часть *Ласта* на свои юниты с вас, поэтому в игре против Альянса очень редко Орки используют каких-либо магов. С *Лесными дракончиками* бороться проще: для начала снимите заклинание с Автокаста и как только *Дракончики* станут в форму фонарей (*Flare*), отступайте от них на безопасное расстояние и накладывайте *Ласт* вручную. Дорогих и требовательных к ресурсам *Сфинксов* можно взрывать парой *Нетопырей* либо ловить *Рейдерами* в сетку и отступать на безопасное расстояние.



Тролль-знахарь (Witch Doctor). Боевой кастер с сильной маги-

Шкатулка вождей — довольно ценный артефакт, позволяющий в очень сжатые сроки...



ческой атакой, хотя по своей эффективности уступает *Служителю предков* (мы вновь сравниваем юниты не 1на1, а по лимиту, поэтому фраза "уступает по эффективности" значит, что 3 *Тролля* проиграют двум *Служителям предков* без использования заклинаний: взгляните на таблицу "Орк против Орка").

Базовое заклинание - *Невидимый страж* (*Sentry Ward*), стоит 50 маны, действует 10 минут, будучи невидимым, прекрасно различает всех невидимых вражеских юнитов. В первую очередь, его стараются поставить на вражеской базе, чтобы точно знать, что и в каком количестве производится на близлежащих второстепенных базах и особо важных стратегических пунктах (*Магазины, Колодцы*, особо сочные крипы).

Сделав первое усовершенствование, у *Троллей-знахарей* появляется *Колдовская ловушка* (100 маны), невидимая ловушка срабатывает через 2 секунды; после того как юнит врага подойдет поближе (150), она оглушает всех юнитов, оказавшихся в зоне ее действия (400) на 6 секунд (2,5 для героев). Отлично сочетается с *Громовой поступью ТС*. Также очень полезна при зачистке нейтральных монстров ночью: ловушка устанавливается в самую гущу нейтралов, после того как она установится (2-3 секунды), можно начинать зачистку. Ловушка сохраняет свою функциональность на протяжении 150 секунд.

После второго грейда у *Троллей* появляется последнее заклинание - *Дух-целитель*. Дорогостоящее (200 маны), но при правильном использовании очень эффективное. В течение 30 секунд восстанавливает 2% жизней каждую секунду у всех юнитов, которые находятся поблизости (500). Проблема в том, что у Духа всего-навсего 5 единиц здоровья, поэтому столь дорогостоящее заклинание может быть уничтожено одним выстрелом или ударом, поэтому чаще всего оно используется в бою лишь в том случае, когда противнику очень трудно добраться до *Духа*. Можно уже после битвы довольно быстро подлечить раненых юнитов или лечиться во время зачистки нейтральных монстров, которые полностью игнорируют целителей.



Осада базы стадом голодных Кодо



Служитель предков (Spirit Tauren). Этот очень мощный боевой маг появился у Орды в TFT. Кроме тройки заклинаний, имеет способность уходить в астрал, становясь полностью не уязвимым к физическим атакам, получая 66% дополнительного эффекта от любого типа магии и теряя способность атаковать. Если, например, у противника в армии большое количество юнитов с колющей атакой, которые бы не дали долго жить любым кастерам, то имеет смысл уйти в астрал, сохраняя при этом способность кастовать заклинания. А если враг настроил большое количество рукопашных юнитов с магами, лучше оставить *Служителей предков* в нормальном состоянии, чтобы они не только наносили своей магической атакой 200% урона по тяжелой броне и не получали бонус от вражеской магической атаки кастеров.

Базовое заклинание *Эмпатия* (75 маны) связывает на 75 секунд 4 союзных юнита, распределяя 50% урона, полученного одним из юнитов, по цепочке другому. Учитывая большой запас маны *Служителей*, а также то, что оно завязывает 4 юнита (потребуется 3 точечных диспела, чтобы рассеять чары), стоимость *Эмпатии* получается очень низкой. У атакуемого юнита фактически увеличивается количество жизненной силы в два раза за счет резервов других воинов, поэтому против фокусировки огня (*Эльфы, Стрелки* и *Волшебницы* у Альянса) *Эмпатия* подходит отлично. Кроме того, распределяя урон по всем юнитам цепочки, *Свитки лечения, Духи-целители* становятся гораздо более эффективными.

Вторым заклинанием является массовый диспел, которого орки так долго ждали и о котором молили Blizzard весь РОК. Очищение, бесспорно, очень эффективно против вызванных юнитов (*Дух Воды, Медведи*), но снимать, к примеру, *Замедление Волшебниц* им было совсем невыгодно. *Копье духов* – довольно дорогое заклинание (125 маны), снимает все положительные и негативные заклинания с большой местности (250), причи-



...отстроить второстепенную базу

няя 250 единиц урона вызванным юнитам.

В качестве последнего – дорогостоящее и узконаправленное заклинание *Помощь предков* (250 маны). Каждые 30 секунд может возвращать к жизни умершего *Таурена* (с полным запасом здоровья). Заклинание крайне привлекательное, но до него довольно долго развиваться.

ВНИМАНИЕ



*Любой грейд в **Обители духов** дает соответствующему типу кастеров не только новое заклинание, но и 40 (60 для **Служителей**) дополнительных жизненных сил, 100 (150) бонусных единиц манны, а также увеличивает скорость ее регенерации на 33%.*



Стандартный развод Волков в начале игры: один направляется по часовой стрелке, другой – против по предполагаемым респаунам противника

Третий уровень



Минотавр (Tauren) - самый сильный наземный юнит (которого, правда, с легкостью проглотит *Кодо*). Многие опытные игроки давно заметили, что не имеет смысла строить *Тауренов* без грейда на *Сокрушение* (*Pulverize*), поэтому после первого *Таурена* или даже до их тренировки сперва исследуется этот грейд. *Сокрушение* дает 25% шанс нанести 60 дополнительных (!) единиц урона всем стоящим в непосредственной близости (250) и 30 единиц урона тем, кто находится на большем расстоянии (350). Юнит, которого *Таурен* атакует непосредственно, при *Сокрушении* получает не только обычный урон (33 в среднем), но и урон от *Сокрушения*. Взгляните на таблицу (например, таблица "Орк на Орк", пересечение *Таурена* с грейдом и без), даже если *Минотавр* атакует одного юнита (сплеш не учитывается), эффективность увеличивается на 50%(!). Это и делает *Минотавра* самым сильным наземным юнитом, здесь он полновластно хозяйничает.

Герои



Мастер клинка (Blade Master, БМ или Блейд). Внешне напоминает японского самурая, только зеленого... Главный атрибут – Ловкость, поэтому *БМ*, подобно *Охотнику на Демонов* (и *Смотрящей в Ночь*), отличается небольшим запасом здоровья, с одной стороны, но высокой броней и уроном – с другой. Из-за высокого показателя брони, сопротивляемость обычным атакам у него очень большая, но малое количество жизненной силы делает его уязвимым к точечным поражающим заклинаниям (*Лик смерти* у *Рыцаря смерти*, *Отравленный нож* у *Смотрящей в Ночь*). Примечательно то, что все способности этого героя полезны и позволяют подстраиваться под оппонента.

Стремительность (*Windwalk*) – заклинание требует 75 маны, позволяет *Блейду* стать за 1-1,5 секунды невидимым на 20/40/60 секунд, передвигаться на 10/40/70% быстрее (в зависимости от уровня), а первый удар, что пройдет по противнику, из невидимости будет наносить 50/75/100 дополнительный повреждений. Заклинание увеличивает урон героя, позволяет догонять врага и спасать своего героя. Изумительно подходит для начального харраса. Можно, например, не давать противнику качаться, находясь поблизости в невидимом состоянии, а как только жизней у нейтрального монстра, которого атакуют силы врага, станет совсем мало – нанести последний, смертельный удар, получить

Пойманная в Сеть Охотница тщетно пытается спрятаться в тень



ФС с Грантом мешает качаться Повелителю зверей с Лучницами, но столь необходимых Волков вызвать не решается – Светлячок на чеку



опыт, золото и, возможно, даже ценный артефакт. Если противник выбрал героя с показателем Интеллект, а войска у него немного, можно попробовать целенаправленно атаковать именно героя. Например, *Архимаг* и 2-3 *Пехотинца* и *Дух воды* не смогут убить *Блейда*: по крайней мере, *Маг* точно умрет первым. К сожалению, второй и третий уровень этого скила не так часто используются, не потому, что они менее полезны, а потому, что требуют слишком много контроля.

ВНИМАНИЕ

__Блейд__ становится невидимым не сразу после того, как вы примените __Стремительность.__ Если вы хотите использовать это заклинание в бою только для того, чтобы увеличить урон героя, нужно нажать клавишу __W__ собственно для того, чтобы стать невидимым, а затем зажать клавишу __shift__ и указать цель. Все это делается для того, чтобы не было паузы между тем, как __БМ__ станет невидимым и нанесет удар.



Иллюзия (*Mirror Image*) – за 125 маны *Блейд* создает на 60 секунд 1/2/3 иллюзии себя. Найти различия визуально невозможно (сохраняются не только показатель здоровья, маны, артефакты, но и даже видимость аур), двойники получают в два раза больше урона от всех атак, любой диспел причиняет им урон как вызванным существам. С героя снимаются все положительные и негативные заклинания, когда он делает иллюзии. Очень может пригодиться, если противник играет через убийство героя (Нежить). Скорость перезарядки заклинания составляет всего 3 секунды.

Смертельный удар (*Critical Strike*) – Блейд получает 15% вероятности нанести 2,3,4-х-кратный урон; в более понятном варианте (после приведения) увеличение урона на 10/20/30%. Учитывая, что у *БМ* и без того довольно высокая скорость атаки, увеличение урона может быть очень полезно, особенно в сочетании с артефактами, увеличивающими скорость атаки и урон (*Перчатки скорости, Когти*).

Стальной вихрь (*Blade Storm*) - *Блейд* начинает крутиться, размахивая мечом вокруг себя, весь ультимейт, который можно применить всего раз в три минуты и то за 250 единиц маны, длится всего 7 секунд. Каждую секунду *БМ* наносит всем вражеским войскам или строениям 110 повреждений, становится неуязвимым к магии. Мало кто доживает и редко кто использует.





Говорящий с духами (Far Seer, ФС). Маг (интеллект), восседающий на громадном волке. Первоначально планировалось использовать модель *Тралла*, за которого мы все играли в орковской кампании, но Blizzad причислили вождя орков к уникальным героям и не пустили в стандартные игры. Вместо этого мы наблюдаем невзрачного орка со щитом, правда, заклинания остались те же, хотя многим приятнее было бы лицезреть именно великого *Трала*. Похожая история была и у Альянса: многие помнят досадную подмену всеми обожаемой *Джаяны Праудмур* старым *Архимагом*. В отличие от *Блейда*, только два умения у *ФС* используются, но тем не менее, по статистике, его гораздо чаще берут в качестве первого героя. Как и любой маг, уязвим как к обычным атакам, так и к точечным поражающим заклинаниям.

Духовное око (*Far Sight*) – пожалуй, самое бесполезное из всех умений в игре, сложно сказать, кто и когда в последний раз осознанно выбирал его. Тем не менее... стоит 75/60/50 маны, открывает на 8 секунд местность на карте (60/180/400), на третьем уровне *ФС* показывает действительно громадную часть карты, но, как правило, игрок, качающий этот скилл, точно не доживет до пятого уровня, если, конечно, его противник не играет также.

Дух волка (*Spirit Wolf*) – в 95% случаях, если не чаще, выбирается в качестве первого скила. *Волки* универсальны: их можно использовать как для прокачки (практически без ущерба основным войскам), так и для харраса. Всего за 75 маны *ФС* на целую минуту вызывает пару волков, скорость перезарядки – 25 секунд. Чаще всего *Волки* умирают до истечения срока их действия, поэтому рекомендуется вызывать их за 15-20 секунд до крупной битвы, чтобы успело пройти время перезарядки и пара вызванных волков снова ринулась в бой. С ростом уровня умения у *Волков* не только увеличивается запас жизненной силы, урон и скорость передвижения, но и добавляются дополнительные способности. На втором уровне они получают возможность нанести двойной урон с вероятностью 15% (*Смертельный удар Блейда* 1 уровня), на третьем – перманентную невидимость. Выбирается чаще всего по нечетным уровням.

Цепь молний (*Chain Lightning*) – это массовое поражающее заклинание, как правило, дополняет предыдущее. За 120 маны *ФС* выпускает цепь молний, которая поражает 4/6/8 целей, причиняя 85/125/180 урона первому юниту, а всем последующим 85% от предыдущего. Например, на третьем уровне *Молния* причинит 180 + 153 + 130 + 110 + 94 + 80 + 68 + 58 = 873 единицы урона при условии, что пройдет по всем 8-ми юнитам. Скорость перезарядки – 8 секунд, прыжок от цели к цели происходит на расстоянии не больше 500.

Землетрясение (*Earthquake*) – длительное, довольно дешевое заклинание: 150 маны для мага это крайне мало, не сравнимо с ультимейтом того же *Блейда*. Предназначено для унич-



Сражение за крипа: гнол еще не понимает, что сейчас игроки выясняют, чьей же он станет добычей!

тожения вражеских построек: *ФС* в течение 25 секунд кастует землетрясение на довольно большую местность (250), находясь при этом на приличном расстоянии, сравнимом с дальностью стрельбы осадного орудия. Заклинание каждую секунду отнимает 50 единиц здоровья у строений, юнитам же никакого вреда не причиняет, а только замедляет их передвижение на 75%. Прекрасно подходит для уничтожения как второстепенных, так и основных баз противника (особенно плотно застроенных). Радует также сравнительно небольшое время перезарядки в 90 секунд. Как и любое длительное заклинание, может быть прервано оглушающими и парализующими заклинаниями (*Сеткой Рейдера*, к примеру).



Летать ему недолго



Вождь минотавров (Tauren Chieftain, ТС, бык). Единственный сильщик из линейки орковских героев, обладает колоссальным запасом жизненной силы (при низком показателе брони) и малым количестве магической энергии. Учитывая, что все заклинания у *ТС* дорогостоящие, закупка бутылками маны идет, как правило, по дефолту.

Волна Силы (Shock Wave) – вождь запускает огненную волну (100 маны), которая наносит всем наземным юнитам, что попали в радиус ее поражения (прямоугольник 700/150) 75/130/200 единиц повреждения. Против большого количества стреляющих юнитов, которые имеют свойство выстраиваться в линию, нужно обойти *ТС* и пустить *Волну* сбоку. Старайтесь целиться как можно точнее, чтобы поразить максимально возможное количество вражеских войск. Обычно выступает в качестве первого скила.

Громовая поступь (War stomp) – *ТС* топает, нанося повреждения (25/50/75) и оглушая (на 3/4/5 секунды) все вражеские войска, стоящие в непосредственной близости. Радиус действия заклинания увеличивается довольно значительно с каждым уровнем: 250/300/350. Реже используется, нежели *Волна*, потому как урон у первого заклинания намного выше, а малый запас маны (225 на втором уровне) не дает возможность быку кастовать оба заклинания непрерывно. Очень эффективно сочетать его с заклинанием *Щит молний*: войска, что осмелятся окружить *ТС*, некоторое время будут оглушены и не смогут отступить, а *Щит молний* неумолимо отнимает 20 единиц здоровья каждую секунду. И если, не дай Бог, вам позволят прокачать это умение до третьего уровня, то, при должном запасе маны, все наземные (неимунные к магии) юниты вокруг *ТС* будут стоять оглушенные 5 секунд из 6: такова скорость перезарядки заклинания.

Аура выносливости (Endurance Aura) – очень полезная боевая аура: прибавляет к скорости передвижения 10/20/30% и к скорости атаки 5/10/15% всем находящимся по близости дружественным юнитам. Чаще всего аура в условиях крайнего дефицита маны чередуется с одним из поражающих заклинаний *ТС*. Позволяет, например, догонять отступающие войска противника или быстро добираться до уязвимых стреляющих юнитов своими *Грантами*. В играх 2Х2 и более ауру часто используют в качестве нечетного умения (выбирая на первом, третьем и пятом уровнях героя).

Перерождение (Reincarnation) – пассивное умение *Вождя минотавров* каждые 4 минуты приобретать способность воскрешаться через 7 секунд после смерти. Герой возрождается с полным запасом здоровья и маны, в отличие от эффекта *Креста Перерождения*, который восстанавливает лишь половину жизненных сил и совсем не пополняет ману перерожденного героя. Опыт за убитого быка, если у него есть способность *Перерождения*, противник не получает. Очень полезный ультимейт, жаль, конечно, что мало игр идут так долго, чтобы успеть прокачать героя до 6 уровня.



Ловец духов (Shadow Hunter) – новый герой очень неплохо влился в ряд традиционных орковских героев. Принадлежа расе лесных троллей, он имеет главным атрибутом Ловкость, но, несмотря на это, знаком с магией Вуду и не имеет ни одной способности, усиляющей его самого (что характерны для всех героев у которых основным параметром является ловкость). Сложно сказать, кто именно пред нами: на *Блейда, ДХ, Жрицу* ни по урону, ни по скорости атаки он не дотягивает, на мага из-за небольшого запаса магической энергии тоже. *Ловец* – нечто промежуточное между магией и физической силой. Имеет очень привлекательные своей универсальностью способности.

Целительная волна (Healing wave) – больше всего напоминает эффект *Цепной молнии* у *ФС*, только восполняющей здоровье у дружественных юнитов. Стоимость – 90 маны, лечит 3/4/5 юнита, восполняя 130/215/300 единиц здоровья; у каждого последующего юнита *Целительная волна* лечит 85% хитов от предыдущего. Например, на третьем уровне она восстановит 300 + 255 + 216 + 184 + 157 = 1112 единиц здоровья.

Сглаз (Hex) – превращает за 70 маны вражеского юнита (на 15/30/45 секунд) или героя (на 4/5/6 секунды) в безобидное животное (*Краба, Овцу, Тюленя* и пр.). При этом скорость юнита снижается до 100 единиц, тип брони меняется на нормальный (повышенный урон от юнитов ближнего боя), количество жизненных сил и брони не меняется. Герой не может прочитать свиток телепорта в таком состоянии. Заклинание прекрасно подходит для фокусировки огня на враге, единственная сложность, которая подстерегает, заключается в том, что враг превращается в настолько маленькое животное, что очень сложно попасть по нему курсором мыши и приказать своим войскам атаковать его. Поэтому лучше всего отдавать приказ об атаке заранее и только потом накладывать *Сглаз*.

Сторожевая змея (Serpent Ward) – *Ловец* всего за 30 (!) маны создает неподвижную сторожевую змею, которая, стреляя, может поражать как наземные, так и воздушные юниты. С каждым уровнем у нее увеличивается урон (12/24/43), но количество жизней остается очень низким (75/135/135). Но, сочетаясь с низкой стоимостью и довольно быстрой перезарядкой (6,5

секунд), противнику будет довольно сложно оперативно уничтожать *Змей*, тем более что магия на них не действует. Крайне эффективны сторожевые змеи против эльфийских *Охотниц*, *Дриад* и всех типов кастеров.

Заговор неуязвимости (*Big Bad Voodoo*) – на полминуты делает все войска вокруг полностью неуязвимыми, один только *Ловец*, исполняющий танец вуду, остается уязвимым. Стоимость – 200 маны, перезарядка – 3 минуты. Как и любое другое длительное заклинание, оно может быть прервано (тем же *Заговором*, например).

Примеры стратегий

В последнее время стал очень распространен один прием в игре за Орду - застройка *Сторожевыми башнями*. Общий шаблон игры прост:

1. Либо выбираете классический БО и идете спокойно качаться; после строительства 2-3 грантов делаем грейд главного строения, во время грейда – возводим *Лесопилку* и *Магазин*;

2. Либо мы делаем ранний грейд и направляемся харрасить противника. *Казармы*, *Лесопилку* возводим во время грейда, начинаем также производить *Грантов*.

В любом случае вы должны построить на 3 рабочих больше, чем обычно, которых потом и берете с собой на базу противника. В качестве второго героя можно выбрать *Ловца* (*Сторожевые змеи* против Эльфа), *Нага* (*Замораживающая стрела*), *Повелитель Зверей* (*Медведи* против *Могильщиков*).

Бывает всего два вида застройки: скрытый, когда противник не представляет или не должен представлять, что рядом с его базой строятся башни, и наглый, когда башни ставятся открыто.

Первый случай обычно применяется, когда ваша армия меньше армии противника и защитить строящиеся башни вы не сумеете. Этот путь довольно рискованный, потому что, если противник увидит строящиеся башни, то он сумеет их снести превосходящими силами. Потому как такой тип застройки рассчитан на некоторую долю везения (увидит/не увидит), многие игроки считают его не честным... но на войне как на войне, все средства хороши: либо ты, либо тебя.

В случае же наглой застройки вы просто провоцируете противника на наступление, показывая, что, если он не нападет, башни достроятся и уничтожить их будет гораздо сложнее. Таким образом вы навязываете битву здесь и сейчас вашему противнику, например, заставляя *Могильщиков* открыто наступать на *Бугаев*, чего бы они никогда не сделали в чистом поле, а постоянно отступали при помощи *Ауры Смерти* и вновь фокусировали огонь (*Лик смерти, Нова*). Работает этот прием и против другой, очень распространенной застройки Ночного эльфа – на своей базе *Лучницы* и *Охотницы* под прикрытием *Деревьев* в полной безопасности от *Бугаев*, но строящиеся башни заставят и их выйти. Застройка применима к любой расе, даже в зеркальном матч-апе.

Главное преимущество застройки заключается в том, что перед противником встает выбор, кого атаковать: армию или строящиеся башни. Если он атакует войска, то башни, скорее всего, благополучно достроятся, и, если у противника не будет существенного перевеса в войсках, с ними бедолаге уже не справиться. Если же он атакует башни, вы, теряя небольшую часть ресурсов, безнаказанно бьете его войска.

Контролировать войска при защите застройке нужно так же, как и обычно: главное - внимательно следить за тем, когда противник начинает атаковать башни, и, как только отметка жизней приблизится к концу, отменяйте башню, а затем, вновь стройте освободившимся рабочим.

Хотелось бы подчеркнуть, что застройка не является стратегией, это лишь метод навязывания сражения вашему противнику. Понятие стратегии шире: оно опирается на разведку, постройку верных юнитов. Застройка как метод может вписываться в любую стратегию, но по сути своей это просто прием. Поэтому в примерах стратегий мы о ней говорить не будем.



Игра против Альянса

Оппонент

Самой распространенной стратегией в Battle.net является небольшое количество *Пехотинцев* в самом начале для криппинга, затем постепенный переход в *Стрелков* с поддержкой магов (*Волшебницы* с заклинанием *Замедление*). Реже – строительство *Ястребов* (после - *Гифонов*), потому как эта стратегия контрится *Охотниками за головами* и стандартной разведкой.

Проблема

Заключается в том, что, если дать *Архимагу* свободно покачаться до 2-3 уровня, сражаться с *Духами воды* вы не сможете до появления *Очищения* или *Кодо*. Фокусировка огня сочетанием *Стрелков*, заклинания *Замедления* и высокого магического урона *Волшебниц*.

Стратегия

Очень эффективным является ранний харрас *Говорящим с духами* (*Волки*) или *Блейдом* (*Стремительность*), строительство *Казарм* во время грейда главного здания и *Лесопилки* (для строительства *Катапульт* против вражеских кастеров). После грейда – обычно *Зверинец* и *Кодо* (едят преимущественно элементалей), реже – *Обители духов* с Шаманским *Очищением*. В качестве второго героя – *Вождь минотавров* (при большом количестве наземных юнитов) или *Нага*.

БО

Использовать второй БО.

Скиллы у героев

У **ФС** на нечетных уровнях – *Волки*, остальное – *Цепная молния*.

Блед - *Стремительность, Смертельный удар, Иллюзии, Иллюзии, Смертельный удар.*

У **Вождя минотавров** на нечетных – *Волна*, остальное – *Аура*.

У **Наги** – *Стрела, Разветвленная молния.*

Контроль юнитов в бою

Группа №1 – герои и *Гранты*.

Группа №2 – *Кастеры* (*Очищение* или *Эмпатия* с *Копьем духов*).

Группа №3 – *Катапульты*.

Стандартно контролим первую группу: отводим раненых, вовремя ис-



Применение Лечебного эликсира во время зачистки нейтральных монстров

пользуем скилы героев. Как только маг вызывает *Духа воды* – незамедлительно диспелим. Третьей группе через **Shift** указываются все кастеры, начиная с их самого большего скопления.

Игра против Ночного Эльфа

Оппонент

Фиксированной стратегии на данный момент нет: в качестве первого героя может быть *ДХ, Смотрящая в Ночь, Хранитель рощи*, а также *Повелитель Зверей* или *Нага*. Он может попытаться зарашить, может – развиваться равномерно с одного *Древа* в *Дриад, Талонов* или *Гиппо*.

Проблема

Сложность как раз и заключается в том разнообразии вариантов развития эльфа, поэтому самым универсальным советом будет разведка и использование таблиц.

Стратегия

Знаменитый **Grubby** все игры против эльфа начинает харрасом (охота на *Светлячков*) *Говорящего с Духами*. Затем его стратегия меняется от раша до развития без *Казарм*.

Все же довольно универсальным сочетанием юнитов являются: *Гранты* и *Каты*, *Гранты* и *Виверны*, *Гранты* и *Рейдеры*. Никто не запрещает (а даже напротив) добавить, например, в армию *Кодо*, главное, чтобы во время битвы вы знали, зачем вам нужен тот или другой юнит, как им верно управлять.



БО

Классический БО.

Скиллы у героев

ФС – по четным *Волки*, остальное – *Цепь молнии.*

ТС – *Волна силы, Аура.*

Контроль юнитов в бою

Группа №1 – герои и *Гранты.*

Группа №2 – *Рейдеры.*

Группа №3 – *Катапульты* и *Виверны.*

Стандартный контроль первой группы; второй группе не забывать периодически кидать *Сеть* на рукопашных воинов (*Медведь*, далеко стоящие *Охотницы*); третья группа занимается уничтожением всех, кроме *Лучниц.*

Игра против Нежити

Оппонент

В 90% случаях это игра через один *Склеп* с *Могильщиками*. В качестве первого героя – *Рыцарь смерти* (приоритет на прокачку). Вторым героем – *Лич* (*Нова*), третьим – *Повелитель могил* (*Шипы*).

Проблема

Как только *Рыцарь смерти* получит второй уровень, *Могильщики* смогут без особых проблем убегать от более сильных *Грантов*. Нежить будет тянуть время до появления *Обсидиановых статуй*, затем постепенно начнет наступление. Крайне затруднительно что-либо предпринять: качаться враг вам не даст, а если и потеряет из виду, ничего ему не мешает прийти к вам на базу и начать уничтожать ценные *Логова.*



Стратегия

Стараться не терять *Бугаев*, отводить сразу же, как началась фокусировка огня. Как только сделается грейд главного здания, заказать второго героя (желательно, чтобы это был *ТС* из-за хорошей сопротивляемости hero-killing'у, *Ауре выносливости* и *Волне*), начать строительство *Зверинца*. Пара *Рейдеров* должна избавить вас от хвоста.

БО

Классический БО.

Скиллы у героев

ФС – по нечетным – *Волки*, остальное – *Цепь молнии.*

ТС – *Волна, Аура выносливости, Аура выносливости, Волна, Аура выносливости.*

Контроль юнитов в бою

Старайтесь фокусировать огонь сразу же, как только вы поймаете в сетку паука, затем, не теряя времени, переключайтесь на следующего. Ни в коем случае не посылайте войска через атаку: эффективность обсидиановых статуй будет гораздо выше.

Игра против Орды

Оппонент

В 95% случаев это второй вид БО, в качестве первого героя - *Говорящий с духами*, вторым обычно идет *Нага*. После грейда – строительство *Зверинца*, один *Кодо* и *Редеры с Сетью.*

Проблема

При правильной игре оппонента контры к такой стратегии придумать очень сложно: ничего лишнего в ней, казалось бы, и нет. Единственное, что остается, - стараться переигрывать противника не в постройке нужных юнитов, а в контроле карты, микроконтроле и пр. Та же ситуация и в зеркальном матч-апе Альянса: придумать что-то новое довольно сложно.

Стратегия

Используем второй БО, строим *Барак* после грейда главного здания. В качестве второго героя, кроме *Наги*, можно использовать *Ловца* (*Сглаз* на героев), сразу после грейда строим *Зверинец* и делаем *Рейдеров.*

Контроль юнитов в бою

Постарайтесь еще до сближения с противником накинуть все *Сетки*, в первую очередь, на вражеских *Кодо*, а затем на *Грантов*, после этого начинайте сражаться, стараясь не подходить близко к пойманным в сеть юнитам.

Владимир ЧАПЛЫГИН

Многогранность приставочного мира футбола

Не секрет, что разработчики приставочных игр обожают припрятывать в глубинах своих детищ всевозможные секреты, скрытые дополнения и прочие приятные неизвестности. Причем, для того, чтобы добраться до потайных мест, приходится возиться с игрой не один десяток часов. Сошедший со стапелей издательства Konami спортивный симулятор Pro Evolutions Soccer 3, несмотря на ориентацию на персональный компьютер, не является исключением из сложившегося с годами общего правила.

Как потратить заработанные PES-очки?

За победу в матчах, а также в каком-то турнире, игра начисляет на ваш счет так называемые PES-очки. Разумеется, нажитое непосильным геймерским трудом добро можно потратить на те или иные цели.

1000 очков - доступ к 10 ранее недоступным стильным прическам футболистов (в редакторе уже имеется 190 видов стрижек).

500 очков - в редакторе появится укороченный вариант трусов.

500 очков - новая поляна для тренировок.

500 очков - возможность выбирать стадион для проведения тренировочных занятий.

1000 очков - удвоение скорости игры.

100 очков - в меню Option можно будет услышать музыку, которая играет только во время вручения наград после выигрыша полноценного турнира.

1000 очков - возможность открыть одну из скрытых классических команд: Classic Argentina, Classic Brazil, Classic England, Classic France, Classic Germany, Classic Italy или Classic Netherlands.

150 очков - возможность задействовать звезду прошлых лет в режиме Master League, например, бразильца Romario или португальца Eusebio.

10000 очков - возможность продажи игроков из одного клуба в другой. Например, можно будет перевести в "Челси" нападающего Креспо, чтобы виртуальная статистика полностью соответствовала положению дел в реальном футболе.

3000 очков - возможность редактировать стратегию команды (помимо того, что уже доступно в основном меню). Например, по своему усмотрению назначать капитана.

500 очков - создание собственного финта, который можно отработать в режиме тренировки.



Для каждого клуба разработчики не поленились придумать свой собственный вымпел



Разумеется, ни одного настоящего игрока московского "Спартака" здесь вы не обнаружите



За победу в Кубке мира вашему покорному слуге приплюсовали 2750 PES-очков

Мало ли что там написано...

К сожалению, разработчики из Konami не смогли полностью выкупить у организации FIFPro (Федерация Профессиональных Футболистов ФИФА) права на использование в Pro Evolution Soccer 3 реальных фамилий игроков и команд в клубных соревнованиях. Впрочем, сотрудники Konami оказались еще теми хитрецами и в скрытом виде поместили в свое детище практически все ведущие европейские клубы. Итак, в многочисленных менюшках игры видим одно, а подразумеваем совсем другое:

Bruselles - Anderlecht
Praha - Sparta Prague
North London - Arsenal
WM Village - Aston Villa
Lancashire - Blackburn
West London Blue - Chelsea
Merseyside Blue - Everton
West London White - Fulham
Yorkshire - Leeds United
Merseyside Red - Liverpool
Lloyd - Manchester City
Trad Bricks - Manchester United
Tyneside - Newcastle United
North East London - Tottenham Hotspur
East London - West Ham
Azur - Monaco
Bourgogne - Auxerre
Aquitaine - Bordeaux
Rhone - Olympique Lyonnais
Languedoc - Marseille
Normandie - Paris St. Germain
Nord - RC Lens
Rhein - Bayer Leverkusen
Rekordmeister - Bayern Munich
Westfalen - Borussia Dortmund
Hanseaten - Hamburg
Hauptstadt - Hertha Berlin
Ruhr - Schalke 04
Weser - Werder Bremen
Peloponnisos - Olympiakos
Athenakos - Panathinikos
AC Milan - AC Milan
AS Rome - AS Roma
I Dotti - Bologna
Rondinelle - Brescia
I Mussi - Chievo
Longobardi - Internazionale
Piemonte - Juventus
Lazio - Lazio
Parma - Parma
Tiberina - Perugia
Triveneto - Udinese
Museumplein - Ajax
Feyenoord - Feyenoord
Stadhuisplein - PSV Eindhoven
Lisbonera - Benfica
Puerto - Porto
Esportiva - Sporting Lisbon
Valdai - Spartak Moscow
Old Firm Green - Celtic
Old Firm Blue - Rangers
Manzanares - Athletico Madrid
Guadalquivir - Real Betis
Galicia Sur - Celta Vigo
Galicia Norte - Deportivo La Coruna
Cataluna - Barcelona
Chamartin - Real Madrid
Donosti - Real Sociedad
Naranja - Valencia
Constantinahce - Fenerbahce
Byzantinobul - Galatasary
Marmara - Dinamo Kiev

Dungeon Siege: Legends of Aranna



Во время игры нажмите Enter и вводите:

+sniper - дальность стрелкового оружия увеличивается до 100 метров

+potionaholic - дает по три выпивки Super Health и Super Mana

faetehbadger - полный доспех Newbie Gear

+zool - неуязвимость (код нужно повторять после каждой сюжетной вставки)

+checksinthemail - получите много-много золота

+drdeath - получите максимум во всех статистиках

loefervision - убрать туман

xrayvision - убрать текстуры

+sixdemonbag - получить мощные заклинания вызывания

maxjooky - очень большой персонаж

minjooky - очень маленький персонаж

Gladiator: Sword of Vengeance



Читы работают только в оригинальной версии игры. Войдите в меню (*), где назначьте клавишу ввода читов (далее - ЧК). Теперь зажмите ЧК и нажмите:

ЧК+F - получить способность летать

ЧК+H - получить здоровье

ЧК+M - получить магию

ЧК+S - увеличить скорость

ЧК+T - трансформироваться в другой персонаж

ЧК+V - получить невидимость

ЧК+F12 - убить всех врагов в данном сценарии

Доступ к арене Weapon Challenge и оружие

Соберите все Titan Tablets, Priest Amulets и Emperor Coins. Предложите их рядом с соответствующей колонной и вы откроете арену Weapon Challenge в Elysiam. Выполняя там различные задания, вы сможете получить новое оружие:

- Annihilation - выполнить Axe Challenge 4
- Invictus Gladius - выполнить Sword Challenge 4
- Olympus Cleavers - выполнить Gauntlet Challenge 4

School Tycoon



Начните игру. Как приступите к строительству школы, введите слово "IAMACHEATER". Это включит читкоды. Теперь нажимайте:

CTRL+LeftAlt+C - увеличить деньги

CTRL+LeftSHIFT+C - уменьшить деньги

CTRL+LeftSHIFT+ "-" на цифровой клавиатуре - понизить гамма-коррекцию

CTRL+LeftSHIFT+ "+" на цифровой клавиатуре - повысить гамма-коррекцию

CTRL+LeftSHIFT+0 - вызвать Disaster

Wakeboarding Unleashed



Бонусы за прохождения этапов

Пройдите все уровни и откроются: арена с титрами (credits), видео с участием вашего персонажа, а также первый скрытый персонаж по имени Summer.

Выиграйте чисто (соберите все возможные звезды) на каждой из арен Star Search и откроется второй скрытый персонаж - Jordan.

Fast Lanes Bowling

Создайте новых игроков со следующими именами:



!STRIKE! - включить Autostrike Cheat. Когда шар начнет катиться, нажмите "s", и вы автоматически собьете кегли

!LEVELS! - открыть все уровни

Need For Speed Underground



Начните игру и создайте нового игрока. Выиграйте самую первую гонку (там, где у вас есть крутая тачка с установленной системой подачи закиси азота в двигатель). Потом выйдите из режима Underground в основное меню, там зайдите в меню Statistics, выйдите из него в основное меню и только теперь вводите коды. Большинство кодов действует только в режиме Single Race. В "сюжетном" режиме Underground вы не сможете пользоваться крутыми тачками раньше определенного разработчиками времени.

gimmesomecircuits - открыть стандартные трассы

gimmesomesprints - открыть спринтерские Sprint трассы

gimmesomedrag - открыть Drag трассы

gimmeppablo - открыть машину Petey Pablo (один из авторов саундтрека к игре)

gotcharobzombie - открыть машину Rob Zombie (один из авторов саундтрека к игре)

havyamystikal - открыть машину Mystikal (один из авторов саундтрека к игре)

needmylostprophets - открыть машину Lost Prophets (один из авторов саундтрека к игре)

119focus - открывает машину

893neon - открывает машину

899eclipse - открывает машину

371impreza - открывает машину
222lancer - открывает машину
922sentra - открывает машину
667tiburon - открывает машину
334mygolf - открывает машину
77peugeot - открывает машину
777rx7 - открывает машину
350350z - открывает машину
111skyline - открывает машину
221miata - открывает машину
2000s2000 - открывает машину
889civic - открывает машину
228supra - открывает машину
240240sx - открывает машину
342integra - открывает машину
239celica - открывает машину
973rsx777 - открывает машину
givemenismo - открывает машину Nismo
allmylvloneparts - доступ к апгрейдам для ходовой части первого уровня
allmylvl2parts - доступ к апгрейдам для ходовой части второго уровня
seemylvl1parts - доступ к визуальным апгрейдам (наклейки Vynils и прочее) первого уровня
seemylvl2parts - доступ к визуальным апгрейдам второго уровня, но не наклейки (Vinyls)! Их придется зарабатывать отдельно
driftdriftbaby - открывает Drift трассы
slidingwithstyle - устанавливает на всех трассах физику из трасс для Drift

Покраска наклеек

Менять цвет наклеек (Vinyls) очень просто, для этого вам необходимо воспользоваться мышкой. Вы просто щелкаете ею на надписи Vynil Color и выбираете в открывшемся меню цвет.

Простой способ открыть все машины и варианты их "украшательства"

Пройдите первый десяток миссий на уровне Hard. Вам откроются несколько трасс и, самое главное, в режиме Single Race станет доступна очень "пальцастая" машина Acura Integra (у нее показатель репутации 5).

Выйдите из режима Underground и войдите в Single Race. Выберите открытую вами к этому времени вторую трассу для дрифта (первая не подходит, т.к. слишком мала), выставьте количество кругов на 10, уровень противников на минимум, и возьмите машину с пятой репутацией (ту самую Acura Integra). Теперь просто исполняйте трюки, накручивая очки. После победы все ваши очки будут умножены на репутацию машины (получится по 15000-20000 за одну гонку). Это позволит вам очень быстро повышать показатель стиля. Вся штука в том, что очки стиля сохраняются для конкретного персонажа вне зависимости от режима, в ходе которого он их заработал. Так что в режиме Underground у вас останутся очки, заработанные в Single Race на Acura (которой в Underground у вас пока не будет).

Что дадут вам эти очки?

Во-первых, откроются все возможные варианты наклеек для машины, включая Unique. Далее, при наборе вами 2000000 очков откроется специальная машина Honda Civic, принадлежащая Саманте (одному из ваших соперников-гонщиков). После того, как вы перевалите отметку в 4000000 очков, начнут открываться другие особые машины. Среди них будут: Nism Nissan Sentra, Acura Integra Type-R, Petey Pablos' car, Rob Zombie's car, Mystikals car, Lostprophets' Nissan Skyline, Junkman's Honda Civic, Melissa's Nissan 350Z.

Любителям "Fast & Furious"

Как только вам станет доступна система подачи закиси азота в двигатель, у вас появится возможность всегда получать 150 очков стиля за Headstart. Для этого вам сразу на старте надо "вдуть" закись в двигатель, отчего ваш автомобиль рванет вперед, и вы первым сделаете переключение передачи (за что и идут очки стиля).

Кстати, при этом вы еще и красиво "пыхнете" дымком из выхлопной трубы.

Как получить 1988 Nissan Skyline GTR34 в режиме Underground

Естественно, вам надо сначала выбрать режим Underground, а потом - пройти первые 80 миссий. Рекомендуется использовать для этого Acura RSX. После 80-й миссии или немного позднее (в зависимости от вашего показателя стиля), вы сможете бросить вызов Саманте. Выиграйте у нее на уровне сложности Medium, а потом пройдите следующую драг-трассу. Теперь у вас будет машина 1998 Nissan Skyline GTR34.

Eddie's Nissan Skyline

Эту машину вы сможете открыть только после того, как наберете максимум возможных очков стиля. Появится сообщение о том, что вам доступна Eddie's Nissan Skyline.

Крутые рэпперы-гонщики или Atlanta Pimping

Создайте персонажа с именем DIRTY, выберите для него машину Honda Civic, разукрасьте ее, как хотите. Выйдите из меню Customize Ride и зажмите "ввод" на 10 секунд (или чуть дольше). Начнет играть песенка Get Low в исполнении Lil Jon. Теперь в режиме Underground вы сможете состязаться с ним и его дружками: T.I., Ludacris,Bone Crusher, TrillVille, Young Bloodz и Pastor Troy.

Большие колеса

На некоторые машины нельзя ставить большие колеса. Например, на Miata может встать только 17-дюймовая резина. Но это можно обойти. Берете машину типа Skyline, ставите на нее 20-дюймовые колесики, потом меняете машину на Miata. Теперь и на Miata стоят 20- дюймовые колеса. Но не пытайтесь поменять резину - вы снова не сможете ставить ничего больше 17 дюймов.

Кое-что из копилки опыта

Во время гонок старайтесь срезать путь, используя показанные на карте shortcut'ы. На уровне сложности Medium противники почти никогда не пользуются этим трюком, что дает вам немалое преимущество. Срезать всегда рискованно, поэтому притормаживайте перед резким поворотом.

Со временем вам станет доступна трасса с тюрьмой (первый раз Саманта вам предложит проехать по ней спринт ради награды-апгрейда.) Врезайтесь в ворота тюрьмы - там есть подземный проход, который дает вам возможность здорово срезать.

Покажите мне деньги!

В игре существует способ быстрого обогащения, не требующий никакого водительского мастерства. Проходите игру как обычно, открывая машины и апгрейды. Через некоторое время (40+ миссий в Underground) купите себе VW Golf, оборудуйте его по максимуму и поменяйте на Honda S2000. Получите $1500. Везите Honda в гараж и там снимайте с нее все. Меняйте "голую" Honda на Skyline (потеряет примерно $3000). А теперь меняйте Skyline на VW Golf и получайте $10,000. Повторяйте сие мошенничество до тех пор, пока жадность ваша не успокоится.

Maximum Capacity: Hotel Giant



Войдите в офис в экране главного меню игры и там включите читы. Сами коды вводятся во время игры:

ALT + S - получить один миллион долларов;

ALT + E - получить десять миллионов долларов ;

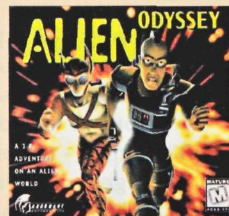
ALT + O - получить мебель.

ALIEN ODYSSEY

Краш лэндинг и последствия

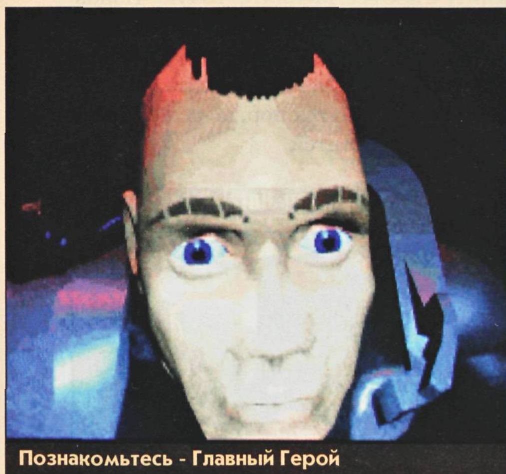
Илья ПОЛЯКОВ

Он не бухгалтер, нет! Он чужезвездный гость,
Застрявший навсегда среди российских весей.
Он космолет разбил, и здесь ему пришлось
Всерьез овладевать нужнейшей из профессий.
Бахыт-Компот



★ Жанр **Action/adventure** ★ Издатель **Philips Media** ★ Разработчик **Argonaut software** ★ Дата выхода **1995**

Собственно, само гордое имя Alien Odyssey идеально верно. Миниатюрный кораблик, везущий альтер эго по личным делам, соизволил развалиться на батарейки над абсолютно незнакомой планетой. На затейливо покрытой джунглями каменюке обитают странноликие аборигены, угнетаемые порочной расой, именуемой Даками. Пришлые завоеватели - роботы, что лишь усугубляет привычную обреченность ситуации. Да и потерпевший кораблекрушение персонаж хоть и похож на человека, но гомо сапиенсом не является категорически. Доказательством тому служит не в высшей степени странная для космонавта прическа (буйный ирокез), но ядовито-фиолетовая кровушка, щедро брызжущая из жил и вен при любом удобном случае. Кстати, чужезвездного гостя выскоблил из-под обломков "летучего голландца" один из коренных жителей, и выхода у летчика теперь нет - требуется революцию устроить, терминаторов запечатать по майонезным банкам, дабы со спокойной душой убраться с небесного тела назад, в глушь, в Саратов.


Познакомьтесь - Главный Герой


В логове врага

Для некоторых несознательных граждан, у которых отчего-то вертится на языке непонятное слово "Cyberia", сделаю строгое лицо и признаю - да, похоже. Но лишь отчасти, неким зазывным далеким эхом, а вовсе не мерзейшим клонокопированием. Да и благородное ощущение свободы в Alien Odyssey куда как сильнее. Большую часть игры пользователь управляет лихим галактическим панком, рыскающим по военным базам (по совместительству являющимися, что уж там темнить, концентрационными лагерями) кибернетических чужаков. Фиксированная камера (вспоминайте Alone in the Dark), верный бластер в руке и дрожащие поджилки. Личность может ходить, бегать и - друзья, это 1995 год - даже приседать! Оппозиция, клацающая зубами на доблестного неформала, дюже пикселяста, но обезоруживающе обаятельна. Тут вам и громадные, чем-то похожие на незабвенного Шамблера, снежно-белые андроиды-убийцы, летающие орбочки и сиреневые рубахи-парни, так забавно хрюкающие после приема на грудь снопа сияющих искр из верного огнестрельного оружия вашего покорного. К слову, арсенал героя так и ограничивался фантастическим пистолетом (а как лихо он его держал!), но ощущать слабость верного друга приходилось недолго. Подобно оазисам в пустыне, на пути протагониста изредка попадались прелюбопытные артефакты, перманентно увеличивающие яростную мощь орудия возмездия. Энергетические разряды меняли цвет и звук и наполняли душу радостью. Выстрел-вспышка, прыжок в сторону. Дизайн уровней (знаю, вас, как и меня, тошнит от этого термина) не отстает. Декорации поражают детальностью и изяществом, и не важно, что это - ангар, подземный гараж, фабрика непонятного назначения или офис Главной Сволочи (а тут, Оно, разумеется, есть и еще какое!), нет ни одной лишней детали, ни одного неубедительно размалеванного "под фантастику" картонного ящика. Ни грамма жира. Таящие во рту головоломки подстегивают начинающий временами дремать разум, но не заставляют биться головой о пофигистично-матовую поверхность монитора. Игра с полупрозрачным мостиком силового поля, подборка правильной последовательности символов для открытия монументальной двери и поиск нужного островка грязи, дабы избежать неминуемой смерти, - все в лучших и, увы, безнадежно забытых традициях. Если же боевая мышка начинает нестерпимо зудеть и ныть, то в качестве припарок вы вольны предложить ей шоу в торжественном и древнем стиле игровых автоматов и давно умерших от воспаления хитрости эпохалок Bounty Hunter и Space Pirates. Все верно - красивый мультик и активный прицел-курсор. Вот ваш покорный летит сквозь лианы джунглей, сбивая с антигравитационных мотоциклов (тише, Лукас, не кипятись) жестяных солдафонов, но сюжет не стоит на месте, и кресло велосипеда сменяется кабиной истребителя, тараканом мечущегося у входа на вражескую базу. Бокал ярких моментов. Незабываемое.


Аборигены и Космические Панки - друзья навек


Один из негодяйчиков. Ату его, товарищи

Раз усевшись за монитор со снисходительной улыбочкой, вы очнетесь лишь в далеком будущем победившего коммунизма. Седая засаленная борода тяжко давит на коленные чашечки, в чрезмерно разросшейся шевелюре весело чирикают воробушки (или копошатся вошки - это кому как повезет), а где-то внутри тепло шебуршится счастье. И это чертовски правильно.

Z-ZONE



I'm saving this for my old friends on Mine Road.

Ben, the leader of the Polecats

Первый сюрприз - КРИ 2004 будет проводиться 20-22 февраля 2004 года в московской гостинице "Космос". Почему же конференция покидает гостеприимные и для многих гейм-девелоперов родные стены МГУ? "Опыт проведения КРИ 2003 показал, что интерес к мини-выставке и ярмарке проектов, которые являются неотъемлемой частью КРИ, слишком велик, чтобы пытаться еще раз вместить всех посетителей в довольно узкие коридоры МГУ, - считает Александр Федоров, председатель оргкомитета КРИ 2004. - И потом очевидно, что уровень сервиса для наших участников, будь то отечественные разработчики или западные специалисты, в "Космосе" гораздо выше: все-таки в этом фешенебельном отеле уже не первый год проходят различные выставки и конференции и там обеспечиваются должные условия для участников подобных мероприятий".

Формат самой конференции также претерпел изменения - теперь в программе, помимо ставших уже традиционными лекций, семинаров и мини-выставок, значатся еще и мастер-классы. "Идея таких сессий такова: целый день с перерывом на обед ведущие специалисты в своей области (будь то арт, программирование или менеджмент) будут обучать начинающих разработчиков премудростям своей специальности, - рассказывает Александр Федоров. - То есть все, кто хочет научиться конкретным приемам игрового художника, смогут это сделать на мастер-классе одного из самых известных художников в российской игровой индустрии. А будущие менеджеры смогут постичь азы управления игровой студией у самого Сергея Орловского, директора Nival Interactive".

Традиционно самая "вкусная" для геймеров часть любой конференции - выставочная - обрастет новыми участниками и новыми игровыми проектами. Более того, именно на КРИ многие крупнейшие студии готовятся представить новые проекты. Впрочем, давайте дадим слово самим героям будущей конференции - разработчикам и издателям. Начнем мы, конечно же, с фирмы "1С" - именно эта компания получила на прошлой конференции приз как лучший издатель.


Россия, Москва, Проспект Мира, 150

Юрий Мирошников, руководитель направления игровых разработок фирмы "1С": "Будем показывать около десятка игр!"



КРИ 2004

Выход в космос без скафандра

В марте 2003 года в Московском государственном университете прошла первая международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ). Событие поистине впечатляющее - около 100 лекций на самые разные темы, более 40 компаний из России и зарубежья и около 1500 участников... В 2004 году нас ждет много новых сюрпризов. Каких именно? Это мы и решили узнать у организаторов КРИ и будущих участников конференции.

***Навигатор Игрового Мира:* Юрий, чем вам запомнилась прошлая КРИ?**

Юрий Мирошников: В первую очередь, такие мероприятия важны для формирования коммьюнити девелоперов. На КРИ ребята чувствуют себя частью большой сильной индустрии, обгоняющей по оборотам кинопрокатный бизнес, например.

Обучение - лекции и семинары - очень важно с точки зрения обмена опытом и повышения квалификации кадров в целом. Молодым разработчикам полезно обогатиться пониманием принципов работы, принятых в индустрии.

Говорить об этом можно долго, лучше позову всех желающих на наш стенд, где по традиции мы будем угощать всех пивом. Заметьте - КРИ уже обрастает традициями!

***НИМ:* Приоткройте тайну: что будете показывать на КРИ, о чем будут лекции от 1С?**

ЮМ: Пока точных формулировок тем назвать не могу - очень заняты очередным майлстоуном по "Второй мировой", реально займемся подготовкой докладов в январе. Могу обещать только, что сам готов выступать на тему "Как повторить международный успех Ил-2". Буду давать советы и рассказывать о всяких хитростях. Из серии "хозяйке на заметку" :) .

На конкурсы выставим, думаю, "Ил-2. Забытые сражения". Призов от прессы мы получали множество, теперь хочется признания коллег.

Ну а на стенде будем показывать около десятка проектов различных разработчиков - от уже известных до пока не анонсированных. Приходите - будет много интересного!


На вечеринке, посвященной окончанию первой КРИ, Юрий Мирошников и Дмитрий Архипов анонсировали Axle Rage

***Дмитрий Архипов*, вице-президент компании "Акелла": "В России нет аналогов этой конференции"**

***НИМ:* Дмитрий, расскажите, что для вас КРИ и почему вы уже второй год подряд участвуете в ней?**

Дмитрий Архипов: Причин множество. Основная - такое мероприятие нуждается в максимальной поддержке со стороны большего количества игровых компаний. Мы все заинтересованы в том, чтобы процесс роста КРИ проходил быстро и относительно безболезненно. В России нет аналогов этой конференции. При этом ее важность для отечественной индустрии сложно переоценить. Это абсолютно уникальное для нашей страны событие. И абсолютно уникальная возможность обмена мнениями, информацией, опытом. Кроме того, неплохой повод себя показать и, разумеется, на других посмотреть. Я уж не говорю про вполне очевидную Ярмарку проектов - что, кстати, очень важно для небольших независимых студий - и цикл специализированных семинаров, подобных которым в России просто не существует.

***НИМ:* Каковы ваши впечатления от прошлогодней КРИ?**

ДА: Это был первый опыт проведения подобного мероприятия для российской индустрии. Но при этом с пресловутым синдромом "первого блина" мы не столкнулись. И это во многом говорит само за себя. Есть четкая идея того, что и как делать. Есть понимание, с чего нужно начинать и как продолжать развитие. Главное - КРИ 2003 показала, что потенциал есть и, более того, он очень велик.

***НИМ:* Что компания "Акелла" собирается представить на КРИ 2004?**

ДА: В первую очередь, Metalheart: Replicants Redemption, релиз которой намечен уже на ближайшее время. Обязательно будет присутствовать и "Морской охотник" (PT Boats: Knights of the Sea), интерес к которому в последнее время растет не по дням, а по часам. Axle Rage, который, как вы помните, был анонсирован именно на прошлой КРИ, будет продемонстрирован и на КРИ текущей - так что все, надеюсь, смогут оценить объем проделанной за год работы. Без анонсов, кстати, дело тоже не обойдется - именно на КРИ мы хотим представить два новых проекта. Один на морскую тематику, а другой сами увидите!



Сергей Орловский, директор компании Nival Interactive: "Приложим максимум усилий для успешного обмена опытом на КРИ"

***НИМ:* Сергей, КРИ состоится уже во второй раз. Какие главные выводы об этом мероприятии можно сделать?**

Сергей Орловский: Главный итог первой КРИ состоит в том, что все ее участники и особенно призеры поняли, как важно делиться опытом с коллегами, демонстрировать друг другу лучшие идеи и разработки, не боясь того, что из-за этого борьба за право быть первым на следующей КРИ станет еще более бескомпромиссной. Как один из участников КРИ, "Нивал" приложит максимум усилий для воплощения этого коварного плана в жизнь :) . Уверен, от этого российская игровая индустрия только выиграет.

***НИМ:* А что Nival покажет и расскажет на конференции?**

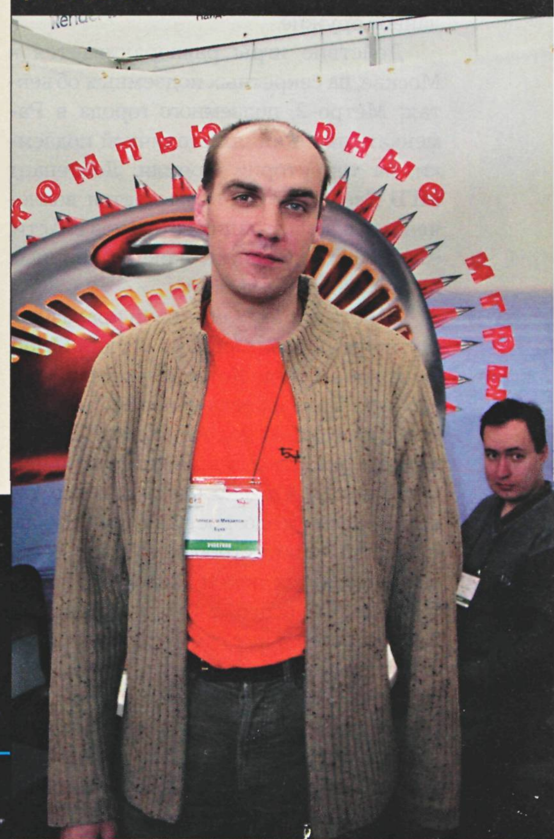
СО: Мы планируем провести около пятнадцати лекций по различным аспектам игрового дизайна, программированию, управлению процессом разработки, художественному дизайну и организации бизнеса, а также по массе других интересных тем.



Metalheart: Replicants Redemption

Участники конференции смогут поближе познакомиться с нашими новыми игровыми проектами - стратегией в реальном времени "Блицкриг II" и продолжением пошаговой тактики с ролевыми элементами "Операция Silent Storm: Часовые". Ждем вас на КРИ 2004!

Александр Михайлов, руководитель отдела разработок компании "Бука": "Благодаря КРИ повышается уровень профессионализма индустрии в целом"



***НИМ:* Александр, первый вопрос уже традиционный - что такое КРИ для нашей отечественной индустрии?**

Александр Михайлов: КРИ доказывает, что российская индустрия компьютерных игр развивается: появилась необходимость в проведении ежегодной конференции разработчиков. Огромное спасибо всем подвижникам из *dev.dtf.ru* за то, что они вот уже второй год подряд организуют это мероприятие. Я очень рад, что оно становится традиционным.

На конференции разработчики находят издателей, издатели - разработчиков, профессионалы - рабочие места. Мы уверены, что на КРИ мы приобретем новых партнеров, узнаем много нового и, соответственно, у нас будет возможность издавать еще более интересные и качественные игры. Но самое главное - КРИ дает возможность поделиться опытом, и так сделает каждый, а значит, благодаря КРИ повышается уровень профессионализма индустрии в целом.

Ну, а компания "Бука", которой в этом году стукнет десять лет, предста-

вит на КРИ несколько новых, весьма амбициозных проектов.

***НИМ:* Хотя бы намекните нам, что это будут за игры?**

АМ: Что ж, хорошо. Среди наших проектов на КРИ 2004 вы сможете увидеть новые игры "Метро-2" (G5 Software) и "Чистильщик" (Orion)".

"Метро-2"- это шутер от первого лица в обстановке сталинской Москвы 1952 года. Группа высокопоставленных военных решает устранить Иосифа Сталина и избирает для этого совершенно неожиданное оружие.

Действие игры разворачивается в Москве, на секретных подземных объектах: Метро-2, подземного города в Раменках, на станциях столичной подземки, на территории Кремля. Лейтенант МГБ Глеб Суворов оказывается вовлеченным в дела высших эшелонов власти, ему предстоит спасти жизни невинных людей и выжить самому.

"Чистильщик" - еще один красочный шутер от первого лица от студии Orion. Биофизик Генри Коул обнаружил способ извлекать из тела человека загадочную субстанцию под названием "душа", которая оказалась мощнейшим источником энергии. Однако опустошенное таким образом тело доступно для любой сущности из потустороннего мира, чем и воспользовался демон Бафомет. Воплотившись, он основал культ Люцифера Светозарного и начал собирать силы сатанистов всего мира.

Герой игры Стивен Гейст ищет своего пропавшего друга и постепенно обнаруживает страшные тайны секты "Новый рассвет", становясь для ее последователей мишенью номер один.

Антон Большаков, заместитель директора компании GSC Game World: "Приедем заряжаться энергией и презентовать наш новый проект"



***НИМ:* Антон, GSC Game World по праву считается одной из самых успешных игровых студий на постсоветском пространстве. А ваши будущие игры, такие, как S.T.A.L.K.E.R. и "Казаки 2", с нетерпением ждут сотни тысяч поклонников по всему миру. Что вы ожидаете от грядущей КРИ? Что она принесет вашей компании?**

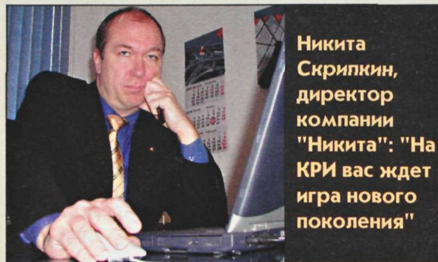
Антон Большаков: Такое масштабное событие, как КРИ, принесет нам в первую очередь новые знания и новый опыт. Ведь не секрет, что даже маститые западные разработчики извлекают большую пользу от подобных мероприятий: общаясь с коллегами и единомышленниками, ты заряжаешься энергией и получаешь мощнейший заряд креатива, который впоследствии трансформируешь в новые игры. Мы приедем на КРИ не только рассказать о своем опыте и своих достижениях, но и узнать что-то новое от коллег по "цеху". Опять же, весьма интересными будут мастер-классы - считаю это нововведение абсолютно правильным, на любой мало-мальски значимой западной выставке происходит что-то подобное (там это называется "workshop"). В общем, мы с нетерпением ждем конференции!

***НИМ:* А что будете показывать публике? Увидят ли, наконец, россияне нашумевший S.T.A.L.K.E.R.?**

АБ: Безусловно, мы очень гордимся этим проектом и обязательно покажем его на конференции. Очень интересно было бы узнать мнение наших российских коллег, и мы чувствуем в себе силы даже побороться за статуэтку "КРИ Awards".

Но показывать мы будем не только "Сталкера". На нашем стенде можно будет увидеть свежую версию стратегии реального времени "Казаки 2" - уверен, что эта игра завоюет сердца не только поклонников оригинальных "Казаков", но и всех любителей стратегического жанра. Пожалуй, не будет преувеличением, если скажу, что с этой игрой мы поднимем зрелищность и масштабность виртуальных сражений на новый уровень.

А еще в рамках КРИ 2004 пройдет презентация нашего совершенно нового проекта! Я пока не буду говорить, что это за игра, не хочу портить удовольствие, но обещаю - никто не будет разочарован. Так что ждем вас на КРИ 2004!



Никита Скрипкин, директор компании "Никита": "На КРИ вас ждет игра нового поколения"

***НИМ:* В прошлом году на КРИ вы представляли "Сферу", было несколько докладов от специалистов "Никиты". А вообще - что это было, КРИ 2003?**

Никита Скрипкин: Боюсь, что точно не смогут ответить даже организаторы. Как сказал Юрий Мирошников: "Переполняли чувства, что у гейм-девелоперов в России прошла настоящая взрослая конференция". Действительно, был неожиданно большой интерес, насколько я могу судить по количеству участников КРИ 2003. Хотя, в первый раз легче: такого мероприятия никто не проводил, разработчиков компьютерных игр в одном месте и в одно время в таком количестве никто не собирал, и негативных впечатлений не могло быть в принципе. Слишком долго такого собрания ждали. В итоге - компания "вынесла" с конференции большой объем практической информации, для сотрудников, которые не смогли побывать на КРИ 2003, даже проводились корпоративные семинары по ее итогам. Услышали массу хороших слов по "Сфере", в очередной раз убедившись в правильности пути.



НИМ: С тех пор прошел почти год. Что "Никита" будет показывать на этот раз?

НС: Во-первых, в ноябре запущена "Сфера" - возможно, на КРИ 2004 расскажем о результатах трех месяцев игры в первую русскую MMORPG. В качестве анонса можно сказать, что сразу по нескольким критериям "Сфера" стала лидером: игра стала бестселлером в первый же день продаж по рейтингу ozon.ru и вызвала небывалый резонанс - ежедневно на официальном сайте игры только в форуме появляется больше двух тысяч сообщений.

Во-вторых, близится к концу работа над еще одним проектом - продолжением (без лишней скромности) знаменитого хита - истории Империи. Пока у игры рабочее название PARKAN-2, в основе игры лежит концепция, проверенная еще во времена "Хроник Империи" - это опять космический симулятор и экшен, кроме того - сюжетная RPG. Внешний мир представляется набором имитаторов - корабля, дрона, пешего бойца и т.д. Мы по-прежнему стараемся сделать "имитатор пилота, а не самолета" - сохранить ощущение человека, который управляет различными машинами (или бегает на своих двоих), а вовсе не создать набор более или менее "хардкорных" имитаций всякой фантастической техники.

PARKAN-2 в технологическом смысле - игра нового поколения, графические эффекты и вообще визуализация игрового процесса базируется на совершенно новых возможностях компьютерного "железа", в первую очередь - видеокарт. Пока игры, настолько насыщенные

применением всевозможных программистских ухищрений, позволяющих выдать на экран монитора максимально реалистичную картинку и динамику, только анонсированы. Естественно, нам очень интересна реакция на игру друзей-соперников - разработчиков, которую мы сможем получить на КРИ 2004.


Андрей "КранК" Кузьмин, президент компании "К-Д ЛАБ": "Употребление алкоголя несовместимо с глубоким гейм-девелопментом!"

НИМ: Андрей, что лично вы ждете от грядущей конференции?

Андрей "КранК" Кузьмин: Прежде всего, интересных докладов, знакомств с новыми разработчиками, общения с теми, кого мы уже считаем своими друзьями. Лично я ожидаю от этой конференции определенного толчка, своего рода энергообмена. На прошлой КРИ я смог почувствовать, насколько дружественной и энергетически выгодной была обстановка на конференции. Ведь страна у нас большая, разработчики разбросаны по ее просторам и в течение года не имеют возможности для тесного общения. Некоторые команды вообще работали довольно герметично, прежде чем ощутить себя частью индустрии на КРИ 2003. В этом смысле от следующей конференции ожидается углубление процесса интеграции, чтобы любой разработчик смог ощутить себя частью профессионального коммьюнити, создающего игры. Обмен опытом и идеями, безусловно, первое, ради чего была создана эта конференция.

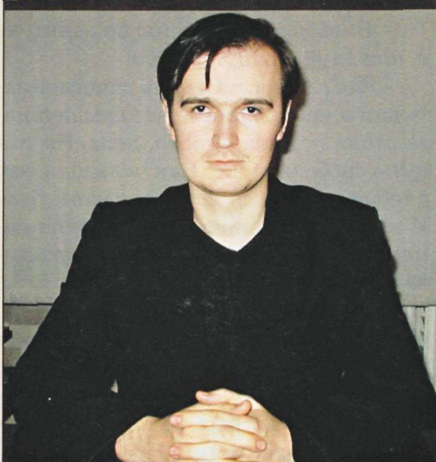
НИМ: Откройте секрет нашим читателям - что будете демонстрировать и о чем будете рассказывать на конференции?

АКК: "К-Д ЛАБ" - небольшая компания, у нас нет возможности каждый год демонстрировать что-то совершенно новое. Мы заканчиваем "Периметр", вероятно, покажем практически финальную версию. Также, скорее всего, покажем проекты и завершенные игры на нашем квестовом движке. Из больших проектов ничего нового мы, к сожалению, показать не успеваем, так как все наши силы сейчас сконцентрированы вокруг выпуска "Периметра".

По поводу лекций могу сказать, что я предполагаю поделиться своими очередными скромными размышлениями на ту же тематику, которую затронул в своем докладе на прошлой КРИ. Во-первых, кое-что с тех пор изменилось в моих взглядах. А во-вторых, я хотел бы пойти чуть дальше в практическую сторону вопроса и обсудить довольно интересную игровую концепцию. Она как раз лежит на пути тех самых Игр, которые должны не отнимать, а давать энергию игроку. Эта тема меня интересует больше всего в последнее время, то есть буду делиться сокровенным.

НИМ: И последний вопрос. Пиво на вашем стенде будет? :)

АКК: Пока еще не решено окончательно, чем мы будем радовать публику. За этот год многие из К-Д отказались от употребления алкогольных напитков, следуя соображениям повышения уровня своего бытия. Вскрылись факты, свидетельствующие от том, что употребление алкоголя несовместимо с глубоким гейм-девелопментом :). Поэтому идеологически правильно было бы разливать либо безалкогольное пиво, либо популярный у нас напиток мате. Но как это осуществить технически, мы пока не придумали, это ж калабасок не напасешься!

Валерий Воронин, руководитель Sky River Studio: "Наш следующий проект покажем только на КРИ 2005"


НИМ: Валерий, каковы ваши впечатления от прошлой КРИ, собираетесь ли вы участвовать в КРИ 2004?

Валерий Воронин: Прошлая КРИ очень понравилась. Было много ценных докладов на разнообразные темы. КРИ - хорошая возможность узнать много нового, пообщаться с другими разработчиками. Особенно это актуально для региональных разработчиков. На КРИ 2004 приедем обязательно!

НИМ: Ваш проект получил приз на КРИ 2003. Будете ли вы его выставлять на КРИ 2004 после выхода в свет?

ВВ: Наш проект, который получил приз на КРИ 2003, к моменту проведения конференции уже поступит в продажу. Поэтому мы получим объективное мнение игровой общественности. А мнение игроков важнее любых призов.

НИМ: Будете ли показывать что-то новое на КРИ 2004?

ВВ: Нет. Наш новый проект пока находится на начальной стадии. Но мы его обязательно покажем на КРИ 2005.

Дмитрий Гусаров, директор компании Elemental Games: "Собираемся потрясти публику и жюри"

НИМ: Дима, в этом году вы буквально потрясли игровую общественность хитом "Космические рейнджеры". Интересен ваш взгляд на КРИ - что эта конференция значит для Elemental Games? И будете ли вы показывать что-то новое на КРИ 2004?

Дмитрий Гусаров: Как разработчики из Владивостока, мы испытываем недостаток общения с коллегами. Так сказать, варимся в собственном соку. Для нас данная конференция - реальный шанс живьем увидеть других разработчиков. Никакие электронные письма и форумы не заменят живого общения. Вся наша команда жаждет на выставке оказаться, и лишь запредельная стоимость авиабилетов ограничивает это желание. Кое-кто из наших даже никогда не видел Москву! :)



Для выставки мы подготовим хороший сюрприз в виде практически готовой игры "Космические рейнджеры 2". Я собираюсь потрясти публику и уважаемое жюри суперским рассказом на эту тему, подкрепив его крутым роликом. Полагаю, у нас есть серьезные шансы на победу в какой-нибудь из номинаций. Ведь как полноправный член жюри я буду активно влиять на исход голосования :).

Что ж, борьба за премию "КРИ Awards" предстоит действительно нешуточная. Наряду с "крупнокалиберными" проектами от ведущих компаний-разработчиков, членам жюри (в их числе, кстати говоря, будет и представитель от "Навигатора") предстоит оценивать и игры молодых студий, среди которых, как показала прошлая КРИ, вполне могут найтись настоящие жемчужины. Нам с вами остается лишь дождаться февраля, когда весь цвет игровой индустрии России и ближнего зарубежья соберется на Конференцию Разработчиков компьютерных Игр. И, конечно же, по итогам КРИ 2004 вы увидите на наших страницах подробнейший отчет обо всех представленных играх! До встречи на КРИ!

Н

GAME OVER

Алексей ГРИГОРЬЕВ

Борис поставил сумки на пол и потряс руками. Плечи немилосердно ныли.

Да, запасливым человеком оказался Сергей Арсеньевич Уманов, ныне покойный глава местной мафии. Борис отбирал только самое ценное, но все равно добыча едва влезала в две объемистые спортивные сумки. С которыми еще пришлось убегать от подъехавшей милиции.

С милицией Борису связываться совершенно не хотелось. В случае ареста от тюрьмы его бы не спас даже тайный покровитель, начальник местного УВД. Несмотря на папочку с голубыми тесемочками, из-за которой, собственно, все и затевалось.

Если же оказывать сопротивление, то один неудачный выстрел мог превратить тайного друга в явного врага.

Так что Борис от души побегал и попрыгал. Вместе с сумками. Но теперь он в безопасном месте. В квартиру матери начальника УВД вряд ли рискнут заглядывать даже самые ретивые милиционеры. Правда, сама старушка еще позавчера отъехала на дачу, но никто из подчиненных этого не знал.

Борис вынул из кармана ключ, вставил его в замочную скважину. И тут же резко повернулся, выхватывая пистолет. Показалось, что за спиной кто-то стоит.

Естественно, на лестничной клетке никого не было. Проклиная не вовремя расшалившиеся нервы, Борис засунул пистолет в кобуру. И тут в ухо ему закричали:

- Бильбо!

- Бильбо!

Старый хоббит резко дернулся и чуть не вылетел из кресла. К счастью, племянник успел его удержать.

- А, Фродо, это ты. Напугал. Разве я тебя не учил стучать, когда приходишь в гости?

- Я стучал. Минут десять. И еще столько же у тебя за спиной кашлял.

- Может быть, может быть. Что-то я в последнее время глуховат стал. – Бильбо снова потянулся к странным кнопочкам, лежащим на столе. – Подожди еще минуту. Я сейчас закончу, и мы славно поболтаем.

Старый хоббит принялся тыкать пальцами в кнопки, внимательно глядя в странный ящик. Это продолжалось минуту. Потом еще одну... Через полчаса Фродо не выдержал:

- Бильбо, если ты сильно занят, то я, пожалуй, пойду. Бильбо!

- Что? Ах да. – Старик виновато затыкал в кнопки, после чего вышел из-за стола. – Дела, Фродо, дела. Ни минуты свободной нет. Как услышал, что с тобой случилось, все хотел навестить. И никак. Ну да ничего, и без меня неплохо получилось. Давай, рассказывай. Как там Шир?

Фродо принялся с жаром рассказывать. Бильбо рассеяно кивал, борясь с искушением забраться в свое кресло и послушать оттуда. Он уже почти решился на этот шаг, но тут, как назло, Фродо закончил.

- Да, приятно вспоминать родину, – впервые за весь рассказ Бильбо открыл рот.

- Точно, – Фродо удивился странному поведению дяди, но вида не подал. – Сам ты как эти годы жил?

Бильбо тоскливо посмотрел на странный ящик и сказал:

- Да так, тихо, мирно. Здоровье уже не то, чтобы путешествия совершать. Даже сюда без особых приключений добрался. И шел вроде бы бесцельно, а все одно в Дольн занесло. Здесь и осел. Как Гэндальф комп притащил, - он кивнул в сторону странного предмета, - так из комнаты почти не выхожу. Годы уже не те. Помнится, хотел с гномами к Горе сходить. У них там как раз Балин свалил. То ли в Морию, то ли в Мордорию. Ничего не получилось, почувствовал себя плохо, повернул назад с полдороги. Да, да, точно. Километров пять прошел, распрощался со всеми и вернулся. Что еще? Ну, пару песен сочинил. Эльфы их очень хвалили, да только, думаю, лишь чтоб меня не обидеть. Куда мне тягаться с эльфийскими поэтами. Вот и забросил это дело. Так и живу. Иногда только с Гэндальфом болтаю. Или с Элрондом. От кого-то из них и про кольцо слышал. Не ожидал, что оно такой переполох вызовет. Хотел уж к тебе на помощь идти, но потом подумал: от такого мешка с костями проблем будет гораздо больше, чем пользы. Да и не пустили бы меня. Приходится сидеть, с компом работать. Очень в написании книги помогает.

- Ух ты, я ведь совсем забыл про твою книгу, - оживился Фродо. – Покажи.

Бильбо загадочно улыбнулся, полез в ящик стола и вытащил свое творение. Его племянник с восторгом посмотрел на роскошную обложку:

- Откуда?

- Элронд подарил.

Фродо уже листал книгу.

- Но после твоего ухода почти ничего не прибавилось.

- Много ты понимаешь в современной литературе, - обиделся Бильбо. – У меня сейчас этап накопления данных и образов.

- Но как ты их накапливаешь, если из комнаты почти не выходишь?

- Как, как... По мере возможности. Вот сейчас мне представился случай вспомнить молодые годы, глядя на знаменитое кольцо. Покажешь?

- Да без проблем.

Фродо присел на краешек стола и вытянул надетое на цепочку кольцо. Бильбо подался вперед и вцепился руками в ворот его рубашки. Фродо с ужасом глядел на старого хоббита. Казалось, тень пала меж ними и мгновенно изменила облик Бильбо. Вместо него к Фродо тянуло костлявые руки сморщенное жалкое создание с алчно горящими глазами. Отвратительный гоблин открыл рот и заверещал:

- Сними задницу с клавиатуры, идиот!

В следующий миг Фродо оторвался от пола и полетел в угол комнаты.

Приземление было не особо тяжелым, хоть и болезненным. Поохав для порядка, Фродо спросил своего дядю:

- Ты чего?

- Сам не знаю, что на меня нашло, - ответил Бильбо, любовно поглаживая свой загадочный комп. – Кольцо, похоже, влияет. Убери его прочь. Прости, что взвалил на тебя этот груз.

- Забыли, - с готовностью сказал Фродо и похромал к столу. – Слушай, а что за штука, этот комп?

- Сам толком не знаю. Странное устройство, принесенное Гэндальфом из не менее странного мира. Но очень помогает.



- Как это?

- Развивает творческую фантазию. Вот если, например, ткнуть сюда, то попадаешь в странный мир.

- Ну и где странный мир? – удивился Фродо.

- На экране, - объяснил Бильбо.

- Эта картинка?

- Да. А ты что хотел, телепортацию?

- Вроде того. Раз, и в другом мире. А как иначе туда попасть?

- Просто. Видишь фигурку? Это я.

- Не похож, - заключил Фродо.

- Да не в этом дело. – Бильбо склонился над клавиатурой. – Смотри. Я нажимаю сюда – он идет налево. Нажимаю сюда – направо.

Бэггинсы всегда отличались умом и сообразительностью. Уже через два часа Фродо ориентировался в незнакомом мире без помощи наставника.

- Фродо, - вдруг вспомнил Бильбо. – Я тут тебе кое-что хочу подарить. Думал, перед твоим уходом. Но, боюсь, забуду. Старый совсем стал.

Он залез под кровать и достал сверток. При небольших размерах сверток казался увесистым. Размотав несколько слоев старой ткани, хоббит поднял на руках и встряхнул кольчугу.

- Неплохая вещица, правда? – любуясь ею, сказал Бильбо.

- Точно. – Фродо, не отрывая глаз от экрана, перебрался на освободившееся кресло.

- Я вот и подумал: зачем она мне. А тебе еще может пригодиться.

- Спасибо, Бильбо. – Фродо яростно терзал клавиши. – Кинь на кровать, я потом заберу.

- Может, примеришь? Вдруг не подойдет.

- Не беспокойся. Если что, Сэм подошьет.

- Кольчугу из мифрила?

- Он многое умеет.

Бильбо печально покачал головой и вышел из комнаты.

Арагорна Сэм нашел там, где и ожидал, - перед дверью в комнату Бильбо.

- Совет уже собрался, - сказал он. – Ждут только вас и Фродо.

- А я жду только Фродо, - хмуро буркнул рэйнджер.

- Тогда в чем дело? – удивился Сэм.

Он постучал в дверь и крикнул:

- Мастер Фродо, пора!

- Сейчас, сейчас, еще пять минут, - донеслось из-за двери.

- Вот видите, пять минут подождать, и все.

- Час назад он говорил то же самое, - недовольно пробурчал Арагорн.

Может, и не час, но через пять минут Сэму снова пришлось стучать в дверь:

- Мастер Фродо!

- Я же сказал: через пять минут!

- Пять минут уже прошли!

- Тогда еще пять!

- Но все ждут вашего рассказа!

- Сэм, ты же вместе со мной был! Вот и расскажи!

- Бэггинсы – народ упорный, - развел руками Сэм. – Если уж чем занялись, не оторвутся.

- Без посторонней помощи, - добавил Арагорн, оценивая дверь. – Эх, сюда бы топор.

- Может, все-таки по-другому?

Арагорн наклонился:

- Так, замок гномьей работы. Плюс засов с внутренней стороны. Нет, придется ломать.

- Давайте я за Гэндальфом сбегаю. Он имеет на мастера Фродо большое влияние.

- Хорошо, - кивнул Арагорн. – Но учти: если через пятнадцать минут не вернешься с магом, я вышибу эту проклятую дверь.

Федор поднял обрезок трубы и прислонился спиной к старой заколоченной двери. Бомжи надвигались. Будь их человек пять-шесть, Федор без труда бы справился. Но его угораздило напороться сразу на всю местную коммуну. Три с лишним десятка вонючих существ, которым нечего терять. Выход был только один: разбить головы первым, напугав остальных, потом вырваться из кольца и убежать.

Старая дверь вдруг затрещала. Кто-то ломал ее с другой стороны. Вряд ли в заброшенном доме находился неожиданный союзник. Значит...

"Это конец," – подумал Федор.

Ворвавшись в комнату, разъяренный маг ударил посохом по монитору и крикнул:

- Game over!



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

ПЯТЬ ФАНТАСТИЧЕСКИХ КНИГ

ПО КОТОРЫМ НЕ СДЕЛАЛИ ИГР, А ВЕДЬ ДАВНО БЫ УЖЕ ПОРА

Дочь тысячи джеддаков

Автор: *Эдгар Берроуз*

Все равно, что сделать по "Марсианам" Берроуза хоть симулятор команды гладиаторов, хоть гонки на летающих кораблях. А можно и просто ограничиться банальным FPS. Главное - в игре по этой книге на полном основании (в соответствии с первоисточником) могут присутствовать голые марсианские принцессы.

Ведьмак

Автор: *Анджей Сапковский*

Отличная основа для какой угодно игры. Для стратегии - вооруженный конфликт между северными королевствами и империей Эмгыра, для аркады сгодятся похождения Геральда до резни в Цинтре, в серьезную RPG хорошо впишется партия из вампира, ведьмака, арчера, барда и нильфгаардца, а если хорошенько пошевелить мозгами, то и для файтинга типа Mortal Kombat найдется уйма колоритнейших персонажей. А какие неизбитые квесты могли появиться - "преврати упыриху обратно в принцессу", например.

Голова профессора Доуэля

Автор: *Александр Беляев*

Тамагочи - ухаживай за отрезанной головой профессора или его хорошенькой ассистентки. Составляй кислородное расписание и диету из витаминов. А если не повезет - что-то отгниет и отвалится - всегда можно вынести черепушку на ледник, сделать вскрытие и взяться с новыми силами за свежего пациента.

Звездные Короли

Автор: *Эдмонд Гамильтон*

Сюжет о человеке двадцатого века, который перескочил на 200 тысяч лет в будущее, на первый взгляд кажется хорошей основой для квеста. Но на самом деле по "Звездным Королям" нужно делать космическую стратегию. Две стороны - Империя и Облачники (пришельцев-телепатов можем оставить на адд-он), для каждой - свое дерево технологий с возможностью в итоге создать мега-оружие. Помните как "Разрушитель" снес полгалактики? И разработчики Homeworld сами попрыгают в открытый космос без скафандров.

Путешествие Иеро

Автор: *Стерлинг Ланье*

То ли постапокалиптическая фэнтези, то ли sci-fi с уклоном в экологию. Да и не важно это, когда герой вламывается на огромном боевом лорсе в ряды адептов нечистого, круша черепа мутантов коротким боевым мечом. В книге был создан действительно оригинальный мир, по которому можно сделать игру практически любого жанра, от TPS до тактической стратегии или RPG.

Разумеется, игру нужно делать по первым двум книгам, которые тридцать лет назад написал Стерлинг Ланье, а не по той бесконечной череде графоманских опусов от неизвестных авторов, которую десятками томов печатает издательство АСТ.

Почта



Все, приплыли. Сушим весла, глушим водку. Чует мое сердце, что очень скоро я снова вынуждена буду покинуть пост ведущей Почты, потому как сил никаких не осталось. Судите сами – мало того, что на меня сыплются все шишки за журнал, так теперь уже и до личной жизни добрались. Ладно – друзья, они привыкли к тому, что у меня не жизнь, а вечный сумасшедший дом с "Навигатором" во главе. Но вот как объяснить семье, что моя любимая работа ничуть не тяжелее, чем работа шпалоукладчика, и гораздо более безопасная, чем у смотрителя за хищниками в зоопарке, когда тут такие письма приходят. В общем, читайте.

Увезу тебя я в тундру...



Здравствуйте уважаемая и теперь горячо любимая Жанна Давыдова.

Я уже 4 года являюсь ярым поклонником НИМ'а. Читаю в основном про спортивные игры т.к. люблю спорт и являюсь не субтильным юношей, любящим это дело. Совершенно случайно, без злого умысла я впервые прочитал Почту и понял... Я вас люблю. Объясняю почему:

1. *Вы умна;*
2. *Вы жестока;*
3. *У вас присутствует чувство юмора.*

В общем вы мой идеал. Пожалуйста. Опубликуйте вашу фотографию (желательно на постере), чтобы я мог вами восхищаться и чтоб не получилось как в странах Востока, когда жених видит невесту впервые в день свадьбы.

Ваш Семен. Череповец



"О тебе, о подлеце, слава аж в Череповце" (С). Вот теперь таскаю письмо с собой. Выкинуть жалко, а увидит муж – голову оторвет. Он разбираться не станет, давала я повод или нет. А ну как этот "не субтильный Семен" и впрямь свататься приедет?! И заметьте, я даже не возмущена тем, что нет ни слова ни о моей прекрасной душе, ни о том, что я великолепно готовлю, ни даже о моем фантастическом обаянии. Такое впечатление, что юморная садистка – это единственное впечатление, которое у вас сложилось при чтении почты.

RE: SILENT HILL 3

Знаете, когда читаешь ревью вроде "Осторожно, двери закрываются..." К. Подстрешного в предновогоднем номере, осознаешь, почему игровая индустрия будет жить если не вечно, то намного дольше того срока, который им отвел их компьютерно-индустриальный бог... Спасибо вам, игровые журналисты, и вам, Константин, в частности.

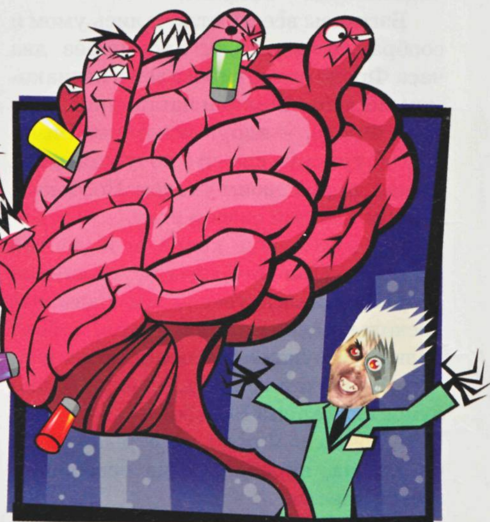
Alexander A. Efremoff

Знали бы вы, сколько душ мне пришлось за эту статью продать. — Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

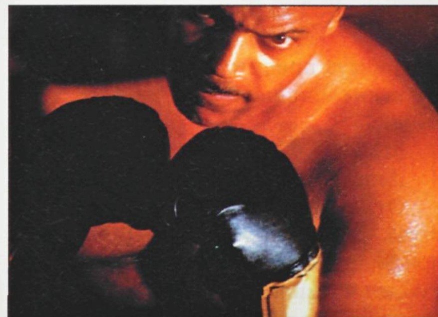
Кто же пишет этот бред?

Я ОЧЕНЬ рад читать Ваши статьи, новые имена лиц писавшие статьи говорят о расширении журнала, а значит новые идеи, новые мысли и стиль письма, хотя я стал приходить к мысли, что статьи пишет один человек. Хи-хи-хи я Вас разыграл, ну все равно передайте Вашему Гуру БОЛЬШОЙ привет!..

Все, раскусили нас отныне и навеки веков. Действительно, нет в помине никаких авторов – есть один кибернетический мозг, инфернальное создание гениального доктора Бойко. Правда, мозг получился с изъяном: некоторые его кластеры возомнили себя отдельными личностями и пытаются влиять на политику журнала. Опаснее всех - неестественное шишкоподобное образование (опухоль, короче говоря) под кодовым названием "Подстрешный" *(слов нет! - прим. вып. ред.)*. Вот в этом году, например, запускается в эксплуатацию еще парочка так называемых "авторов" - сейчас идет их финальное тестирование. Правда, теперь, после того, как ты узнал нашу страшную тайну, нам придется тебя убить. Так что готовься – пиши завещание. Скоро к тебе домой придет еще одно изобретение доктора Бойко.



Защитим права негров!



Этим письмом я хочу всего лишь исправить небольшую ошибочку, допущенную Андреем Шаповаловым в его статье "Джедаи на тропе войны" об игре Star Wars: Knights Of The Old Republic, опубликованную в №12 (79)'2003. Пропалив ошибку, я решил, что будучи поклонником саги ЗВ, я

RE: X-COM

Hi, Андрей Алаев. Хотел обсудить малость вашу идею о том, что книге сего автора удалось "точно ухватить дух UFO, настолько органично вписать..." Может я излишне критично подхожу к делу, но у данной книги масса неточностей, а порой и просто бреда! Я тут составил маленький список:

*** Полкоманды в первой же описываемой миссии состоит из женщин! (да где это видано, что б игре было столько женщин, 2 из 10 человек и то не всегда бывает). Это явное проявление феминизма, расизма и т.п. :) Женский шовинизм - вот точное определение.**

*** Упоминаемые вами 6 ангаров под следующие виды транспорта! - Ranger, 3 Lightning, 2 Inceptor, 1 Avenger! - где это виданно использовать столько транспорта, особенно такого убогого как Lightning (Молния)**

*** Постоянная путаница с лазерными лучами, летающими вокруг, при выстрелах из плазмы и бластеров! Причем один раз упоминается использование тяжелого лазера, но обычно используются как ни странно плазменные виды оружия. И еще момент (!) - тяжелый лазер испортился! Это вообще ошеломляет до глубины души. До такого додуматься, чтоб по ходу миссии оружие выходило из строя! Причем тяжелый лазер, который и очередями то стрелять не может, т.е. не может перегреваться.**

*** Толпы мутонов, целатидов, силикоидов, сектоидов, снэйкменов, этериалов и рипперов! Откуда их там столько, я конечно понимаю - для создания массовости, чтобы их мгновенно не вырезали, но все таки 20 мутонов за миссию - это слишком + снайперы-сектоиды - комедия!**

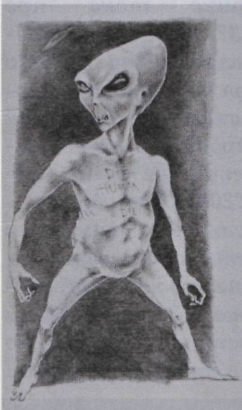
*** Постоянные потери солдат! 4 за миссию по захват Large Scout! надо быть инвалидом, чтобы так убого провести миссию.**

*** Горящий хризалид при попадании в него из разнообразнейших видов оружия! с какой стати ему гореть? да, у него очень быстрый метаболизм, но это не значит, что он должен полыхать как спичка. Лучше бы упомянули про шерсть риппера, которая может гореть, и то, что это животное боится огня.**

*** Хризалид пытается "впрыснуть жидкость" которая превращает человека в зомби. Полный идиотизм, хризалиды откладывали яйца в людей, а не впрыскивали жидкость (с таким же успехом они могли плевать на людей своей жидкостью и превращать их в зомби).**

И это далеко не полный список всех "точностей" и "вписанностей в UFO"... Так что уж извините, я предпочитаю читать Васильева, может в его произведении меньше фантазии, но с другой стороны - это намного лучше для описания игры и именно его, а не творение Дианы Дуэйн заставляет вспоминать игру с ностальгией, долгие ночи проведенные в боях с инопланетянами еще на 386SX-20, 2mb RAM за черно-зеленым монитором и без Sound Blaster'a :)

Антон



Что я Вам скажу, Антон... Дело в том, что большинство проблем, указанных вами, являются такими уж при слишком придирчивом осмотре. Да, четыре трупа возле лардж скаута - довольно редкое дополнение утреннего пейзажа, а распределение крафта по уже помянутым нами обоими шести ангарам несколько неэргономично. Но в принципе это все не противоречит игровой механике. Представьте, что вы играете на уровне сложности Superhuman Extra Plus Impossible, и без возможности сейв-лоада (а в реальной жизни, упаси Боже, так и будет) и вы, возможно, и всю команду положите за раз. Некоторые уточнения в механике и ксенобиологии никогда не шли во вред книге, ибо литература всегда богаче игры, сколь бы подробной не была последняя.

Главный плюс книги Дуэйн - ее литературность, настолько, насколько это вообще возможно для "книги по игре". Она динамична и она, как ни крути, а атмосферу создает и ностальгию щекочет. Ничего не могу сказать про русский перевод, наши толмачи умеют столько гитик, что у них и Сэлинджер станет нечитаемым, но в оригинале - так.

А за чтение Васильева извинить не могу. Очень сильно раздражает, когда люди настолько бездарно просаживают свое время. Его у каждого из нас строго ограниченное количество, чтобы читать всякую порно... тьфу, графоманию.

P.S. Ну почему, скажите, почему Heavy Laser не может испортиться? Ну отчего вы можете поверить в предателя интересов Земли, в пилотов, играющих в "круд", но не представляете себе испортившийся тяжелый лазер? - *Андрей АЛАЕВ*

должен ее исправить... Вдруг чернокожий брат захочет сыграть в эту игру, а после статьи передумает... Перейдем к сути.

Цитирую: "Кстати, ни одного негра в вашей партии не будет" (это он к тому, что большинство НПЦ в игре - негры). И вся ошибка заключается в том, что негр в вашей партии как раз таки будет. Присоединится. К тому же, можно и самому в самом начале стать негром. В качестве доказательства того, что к вашей партии может присоединиться негр, высылаю картинку (если кто не верит). Ну вот и все... Казалось бы, мелочь, зачем беспокоиться?

Надо...

Колодин Яков
aKa Darth_Vader aKa Samayoori

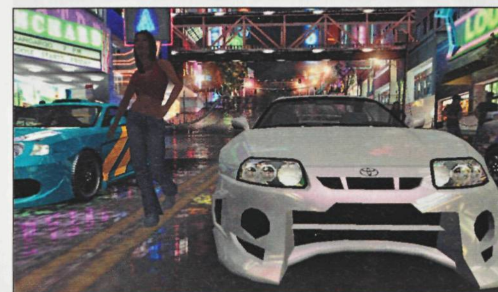

Ну какой же это негр. Это типичный мулат. Или латинос...

Ну, для начала я тут капнула кому надо... Так что, Шаповалов, жди гостей из Комитета по защите негров. И о мечте поехать жить в Саудовскую Аравию тоже можешь забыть (хотя там вроде арабы? – ну, да и Аллах с ними)... В общем, Яков молодец – нашел оплошность и поставил на вид. А то совсем авторы от рук отбились - негров в упор не замечают!



Спорный рейтинг

Что-то в новом году понесло вас, незаменимые мои, опровергать наши решения. Только и читаешь: "А почему такой рейтинг, а почему сякой?!". Пока наш авторитет окончательно не завален, я решила сама разобраться и посмотреть, чего это наши авторы учудили и почему вдруг стало поступать столько претензий по рейтингу. В общем, вот парочка наиболее ярких примеров.



Здравствуй уважаемая редакция "Нави"! Мне нравилось и нравится читать ваш журнал, внушает уважение и наполнение DVD. Но я был потрясен статьей Леонтия Тютелева в декабрьском номере, в которой он ТАК отзывается об игре NFS Ungerground. У меня сложилось впе-

чатление, что автор либо только поверхностно ознакомился с игрой, либо является ярым фанатом ЛЮБЫХ гонок. После 60-70-ой миссии игра превращается в монотонные "каталки" по наизусть выученным трассам; более того, основные апгрейды к 90-ой миссии уже сделаны, а нарезать еще СТОЛЬКО. Возмущает наличие в игре трасс по 6-7 кругов, это говорит лишь о скудности количества трасс и режимов гонок, а отнюдь не о богатой фантазии и открытии в мире автоаркад. Эти факторы (надо признаться не одни они), в значительной степени должны были, но почему-то не повлияли на конечную оценку игры - 9.0, на мой взгляд, взгляд простого геймера, оценка игре - 8.0, максимум - 8.2-8.3.

С уважением и желанием восстановить справедливость
KnoLaD

Ну, во-первых, начнем с того, что Тютелев действительно является фанатом гонок. Причем хороших гонок – верь мне, он их в своей жизни повидал немало.



А во-вторых... Давай-ка перечитаем, что ты написал: "*После 60-70 миссии игра превращается в монотонные каталки*". После 60 – 70! Вы че, народ?! Покажите мне игру, которая к сороковой миссии не выдыхается?! А тут – аж до 70 полный восторг, а потом, видите ли, скучновато становится. И это не говоря уж о том, что игра действительно представляет из себя "каталки". Да простит меня Тютелев и другие поклонники автосимуляторов... В общем, мне кажется, что кто-то просто слишком много кушает... В смысле, зажрались.

Червей обидели

Прочитал я в последнем номере вашего журнала Review на Worms 3D некого Андрея Алаева. И вынужден сообщить, что очень сильно им недоволен. Во-первых, это касается синглового режима игры. Алаеву он почему-то не понравился. По его мнению, Worms должны быть заточены под мультиплеер и на одиночное прохождение ему просто забить, но лично я считаю, что они обязаны быть чисто сингловыми и групповыми за одним компом. Как - то в номере 3.2003 вы говорили о вормсах, это было еще Preview – что трехмерность и динамичная камера дадут совершенно новое ощущение от игры, более того, совершенно новую стратегию победы. А в Review не было сказано ни о тактике, ни о стратегии, ни о стратегии, ведущей к победе. А стратеги там предостаточно, уверяю вас. И она меняется и продумывается с каждым ходом. Исходя из всего этого, можно сказать, что Алаев слишком мало играл в Worms 3D, либо у него неправильная объективность оценки, либо он просто не понимает одного: Черви перешли в 3D и вместе с ними перешли все традиции и ценности, сформировавшиеся и накопившееся в предыдущих частях.





Ценность для жанра ставлю десять. Черви они хоть на Антарктике Черви.

Игровой интерес восемь. Исходя из этого, общий рейтинг 9.2.

P.S. Фанатом Worms меня не считать.

Искренне Ваш,
Ольховский Никита aka 3Dpen

Хорошо, не будем считать тебя фанатом Worms. Нам-то все равно – мы тебя вообще можем не считать. Так и останешься неучтенным. Только мне вот как-то больше хочется считать. Настроение у меня такое, считательное. Чем я и займусь. Для начала я посчитаю следующее: на каком таком основании игра, которая является продолжением себя любимой, должна претендовать на десятку в категории "Ценность для жанра". Если даже сам Никита отмечает, что "Черви - они хоть на Антарктике Черви". И ничего больше. И ценности в них – ну, в общем, с этим понятно... Считаю дальше. Сколько времени играл Алаев? Не знаете? Вот и я не знаю, но могу спросить. Хотя мне и спрашивать не надо для того, чтобы понять: автор не станет писать статью, основываясь на получасе игры. Потому что каждый из них привык за свои слова отвечать. И в связи с этим все заявления (которыми частенько грешат наши любимые читатели) типа "Автор мало играл" отметаю сразу как неконструктивные. Да будет так.

Ну и напоследок. Если в каждом Review мы начнем подробно описывать тактику и стратегию, статьи раздуются в объемах, как балерины после родов. И нет ничего удивительного, что авторы при написании ставят перед собой совсем другие задачи.

Вестник киберспорта

Здравствуйте, уважаемая редакция NAVI! Пишу к вам вот по какому вопросу: в последнее время в журнале появилась рубрика "Киберспорт", я считаю это правильным, т.к. СМИ должны вносить в массы это новое явление массовой культуры, но я бы хотел спросить вас: почему вы пишите в этой рубрике тока про Warcraft3? Я конечно, против варкрафта ничего против не имею (сам иногда наказываю людишек любимой Ордой), но ведь помимо варкрафта есть еще и Counter-Strike, Quake3, UT2003! В этой рубрике вы можете писать про тактику в этих играх, советы от кибератлетов и не забывайте про новости! Возможно вы скажите: - Зайди в инет и читай скоко влезет, че пристал!, но во-первых в инете много всякой чуши



RE: BLACK MIRROR

Уважаемый Алексей Ратушкин, очень прошу вас пройти игру Black Mirror еще раз и убедиться в том, что Самуэль вернулся в родной замок не через двадцать лет, а через двенадцать. Именно столько времени прошло со смерти его жены. Женившись в 18 лет, Самуэлю на момент его возвращения в поместье всего 30 лет. Так что его возраст вполне соответствует его внешности. <...>

Цитата: "...Они жили в одной комнате...". Совершенно непонятно, с чего вы это взяли, об этом в игре нет ни единого слова, у меня даже, наоборот, сложилось впечатление, что они жили в разных комнатах (скорее всего, комната жены была дальше по коридору).

Nemes

Mea culpa, mea maxima culpa. Уважаемый Nemes! Клятвенно обещаю чаще мыть уши, включать в играх субтитры и посещать отоларинголога каждые полгода.

Что же касается их совместного проживания, то Сэмюэль, глядя на туалетный столик в своей комнате: "Помню, как она расчесывала свои волосы каждое утро". И каждое утро, видимо шла через весь замок только чтоб доставить мужу эстетическое удовольствие. Раздельные спальни у молодой пары? В конце восьмидесятых годов двадцатого века? Верится с трудом, будь Гордоны хоть трижды аристократами. Тот факт, что Кэтлин погибла во время пожара в другом крыле здания, еще ни о чем не говорит. - *Алексей РАТУШКИН*

(трудно найти что-то действительно полезное), а во-вторых я ваш постоянный читатель и для меня лишний раз почитать NAVI - просто праздник души.

CHiP a.k.a SaDDaM

Не спорю, хорошая идея – освещать все более-менее важные события компьютерных состязаний. И нет ничего удивительного в том, что пока в центре внимания находится именно Вар. Из всего перечисленного это самая современная игра, в нее просто еще не наигрались. Думаю, что через полгодика все уляжется само собой. И нет ничего удивительного в том, что мы в первую очередь освещаем самые актуальные игры, иначе бы читатели порвали нас на мелкие тряпочки. Кстати, в последнее время все больше людей, обожравшихся WarCraft'ом, предлагает нам разнообразить меню. Видимо, скоро последуем их совету.

Доброе слово от Ивана

Вспоминая, сколько на страницах НИМ было сказано тихих незлобных слов в адрес зарубежных разработчиков по поводу их интерпретации русской действительности и великого и могучего в частности, отдыхаю душой, глядя на то, сколько тщания (все относительно, конечно, но тем не менее) проявляют в этом вопросе японцы. Не знаю, как с этим обстоят дела в сфере игростроения (SPS2 не разжился, да и не планирую: время упущено), но в аниме придраться практически не к чему. Взять тот же Noir, 6 эпизод. Не стану касаться всего, что связано с КГБ (там все нормально, надо заметить, - в конце концов, у нас не исторэкскурс, а fiction), но то, что господа авторы хотя бы знают, кто такой Достоевский, уже радует (не уверен, режиссер какого-нибудь marvel'овского мультика ответит, кто написал "Идиота", хотя бы с третьей попытки). Последним же откровением на эту тему стал для меня Wolf's Rain. Минимум русского - но черт возьми, в каком американском фильме было такое внимание к деталям!? Поисковая система - на русском, надписи на коробках - "Картофель". КАРТОФЕЛЬ! А не "Рмрроьтв РПорваоыра, ППАвыфпр", как у агента Борна ака Мэта Дэмона в известном фильме, или не абракадабра на плакатах демонстрантов в этой... как ее... Революции какой-то... стратегия недавняя, в общем. И никаких "Грозный Вход!" "Осторожно, мины!" - так же коротко, только куда яснее. Единственное, чего я пока не понял, - это почему там, собственно, все по-русски. Но я еще и посмотрел-то всего 4 эпизода. Надеюсь, в дальнейшем W'sR нас с IVAИ'ом также не разочарует.

Moteuchi-kun

Этим письмом я хочу начать хорошую традицию отмечать не только недостатки западных игроделов и других капиталистов–промышленников, но и их "достижения". А то нечестно получается: плохое видим, а хорошее – нет. Не будем сейчас говорить о том, что вообще-то правильное написание – в порядке вещей и нечего особенно его восхвалять. Давайте просто делиться своей радостью, если вдруг в мире мы найдем еще одного человека, с почтением и уважением относящегося к чужой культуре.

И, наконец, последнее письмо сегодняшнего выпуска. Не скрою – долго думала, нужно ли его публиковать, а если и нужно, то не лучше ли оставить без ответа. Но в итоге все-таки решилась – вдруг подобные заблуждения бередят ум не только автора письма, но и других читателей журнала. Письмо здоровое, поэтому печатается в сокращении. Итак, булыжник в мой огород или...

Исповедь Письмоводицы

Давно хотелось задать вопрос или просто выразить свои эмоции по поводу (как бы это сформулировать) ответов на письма читателей. Смысл всего сводится к манере ответов на письма. ...Складывается ощущение, что девизом всех заведующих почтой является фраза: "Прочитал, утрировал, ответил" (речь идет обо всех журналах, в нави этого намного меньше, но характерные черты прослеживаются). Особенно это касается писем с замечаниями. В ответе используются стандартные фразы типа: "сами знаем, давно над этим думаем, вот если остальные поддержат, тогда...", или идет СИЛЬНО утрированное предложение автора письма. Возможно, да пожалуй, безусловно, из писем извлекается полезная информация, но в ответах это не отражается (хотя зрение у меня плохое, может и не заметил).

Теперь перейдем к личностям. Все время задавал себе этот вопрос и не мог найти ответа, может быть хоть сейчас мне приоткроют завесу тайны. Как люди идут на такую должность или их набирают (как в армию), заманивают большими день-

RE: ГЛУХАЯ ХЕТЕР

Недавно вышла третья часть серии Silent Hill, когда я ее купил, то обнаружил, что она идет без музыки и звуков в заставках, я очень расстроился не долго думая, я решил написать вам.

Если вам не трудно выложите на вашем диске патч, который бы устранял эту проблему.

Или же напишите, где можно достать неглючную версию игры.

Дмитрий Мотин, Красногорск



Silence?.. Why I can`t hear no sounds...

Мы уже писали, что пираты продают Silent Hill 3 в весьма урезанном варианте. К сожалению, ни один из русских издателей не сотрудничает с Konami, и достать полную версию у нас можно, только заказав через интернет-магазин. Или найдя пирата, который по заказу сможет записать вам полную версию. Но мы вам этого не говорили, вы этого не слышали и вообще это противозаконно. - *Константин ПОДСТРЕШНЫЙ*

гами (как путан), или все же они идут туда сами (как зубные врачи, никогда не понимал, как можно стать зубным врачом), может их обижали в детстве? Кажется, что отвечают на письма надменные люди, страдающие манией величия (это случайно не одно и тоже?). Перед глазами так и встает картина лица на котором просто отраженна фраза: "Какие же они все тупые!" Неужели так и есть?! Прошу разочаруйте меня, скажите, что это плод моего больного воображения.

= Lukich =

Ответ №1. Все – меняемся на корню. Тебе буду отвечать только по принципу: "Прочитала. Виновных расстреляла на месте". Вы ж понимаете, что виновными будут чаще всего именно читатели, которые осмелились недостаточно трепетно высказаться о журнале. Или разработчики, которые не угодили читателям. В любом случае – долой все дискуссии, даешь жесткие результаты. В общем, сами давно думаем, давайте, поддерживайте эту гениальную идею – мы будет ее всеми силами осуществлять.

Теперь о моей скорбной, лишенной материнского тепла и хорошего детства личности. Признаюсь со слезами на глазах, что работать я сама не хотела, но была продана в рабство, лишена паспорта и посажена на хлеб, воду и ваши письма под большой редакционный замок. Где и пребываю по сей день, отвлекаясь только на мечты о мировом господстве.



Ответ №2. Начнем с того, что люди, отвечающие на письма, вовсе не такие монстры, как может показаться. Наверное, на нас лежит чуть больше ответственности – мы являемся определенной ниточкой, которая связывает читателей и редакцию. Именно поэтому я отношу себя больше к читателям, чем к авторам. И не солгу, если скажу, что действительно рада получать письма и с искренним удовольствием занимаюсь своей работой. Бывает, конечно, встречаются письма глупые или бессодержательные, но их значительно меньше, чем интересных и искренних. Ну а если возникнет вопрос, как я оказалась на этой почетной должности – пусть это останется моим секретом... достойным обсуждения в привате... или за рюмочкой кофе.

Заинтриговала? На сем и закончу. Оставайтесь заинтригованными еще месяц... или пишите письма. Ну и насчет своего ухода... Это, я, конечно, погорячилась. Куда ж я без вас?

На свою нелегкую работу сетовала, читательскую орфографию и пунктуацию почти не трогала
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

RE: CALL OF DUTY

Хочу Вас всех вообще и старшину Степанова в частности (за статью про Call of Duty), поблагодарить за сабж, дело нужное и полезное. К категории геймеров меня отнести нельзя (т.к. играюсь довольно редко и игро-новостями не интересуюсь), но вот военная тематика интересна. Правда, большинство моих знаний строилось (до сего момента) почти полностью на просмотренных фильмах (тот же Райан или "Враг у ворот") и вот тут такой облом (выше упомянутая статья старшины). Не могу сказать, что приведенные факты несоответствия истории с фильмами меня сильно удивили, но указали на то, что свой кругозор надо расширять. За что вам еще раз спасибо. И вот тут бы я хотел попросить, что бы компетентные товарищи ;) из Вашей редакции, если у них найдется время, подсказали пару (десятков) url'ов с инфой, книгами, записками и т.п., которые по их мнению можно считать компетентными в данных вопросах. Т.к. гугль и яндекс конечно рулят, но хотелось бы читая инфу знать, что ей можно верить. Причем интересна не только ВОВ, но и современне локальные конфликты. Если Вас не затруднит...

Спасибо за внимание и сории за беспокойство ;)

Sc0rp [CRG]

Когда режиссер снимает фильм про войну, то он, в первую очередь, стремится показать "свое видение" истории, и, довольно часто использует исторический материал как тот гвоздь, по выражению Александра Дюма, на который он собирается повесить одежду своей истории. Зачастую бывает, что задачи режиссера расходятся с реальной канвой событий, и, тогда мы получаем фильмы типа упомянутых "Спасение рядового Райана" и "Враг у ворот", где обрывки реальных событий – всего лишь ингредиенты в общей картине, призванной убедить зрителя в реальности происходящих на экране событий. Разумеется, можно было бы с огромным интересом посмотреть эти фильмы и полностью окунуться в сценарную и режиссерскую задумку авторов, если бы не одно "но". Эти фильмы посвящены довольно серьезным вещам, и, тут вполне возможно говорить о формировании мировоззрения и правдивой оценке исторических событий. Особенно если речь идет о такой трагедии, как Вторая мировая война. Понятно, что к данной тематике следует подходить крайне осторожно, и мы, стараемся по мере возможностей показать игрокам исторические несоответствия, чтобы они знали историю не по фильмам или книгам.

Что же касается информации в Интернете, то ее, разумеется, много. Могу посоветовать для старта вот эту ссылку на каталог военных ресурсов:

www.arms.ru/top/index.htm

Из всего того разнообразия, которое представлено в этом списке ссылок, можно, пожалуй, выделить следующие:

по Второй мировой войне:

www.battlefield.ru

www.wunderwaffe.narod.ru

Среди ресурсов, посвященных танкам:

www.armor.kiev.ua

www.achtungpanzer.bos.ru

По истории авиации можно многое почерпнуть на форуме:

www.sukhoi.ru/forum/

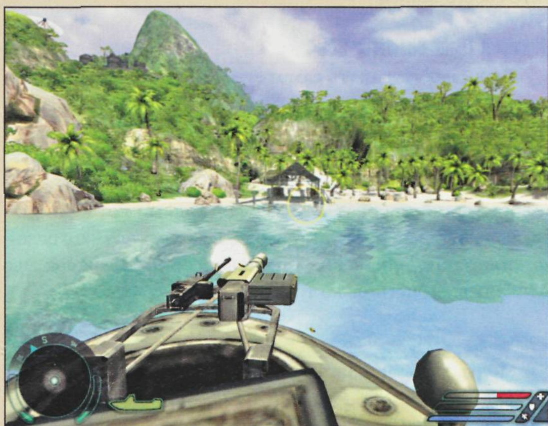
Часто на этих сайтах есть своя подборка ссылок на ресурсы в Сети и, при желании, информацию можно найти практически по любому аспекту военной истории. К тому же, на форумах, которые есть при многих исторических сайтах, вам, чаще всего, дадут весьма компетентный ответ.

P.S. Кстати, книгу снайпера В. Зайцева можно найти здесь: **http://lib.nexter.ru/cat/z/zaytsw01.htm** - *Старшина СТЕПАНОВ*

Содержание DVD

Демо-версии

School Tycoon
Fast Lanes Bowling
Crazy Taxi 3
Conan: The Dark Axe
Smoking Colts (Rauchende Colts)
Far Cry
Chicago 1930
Wakeboarding Unleashed

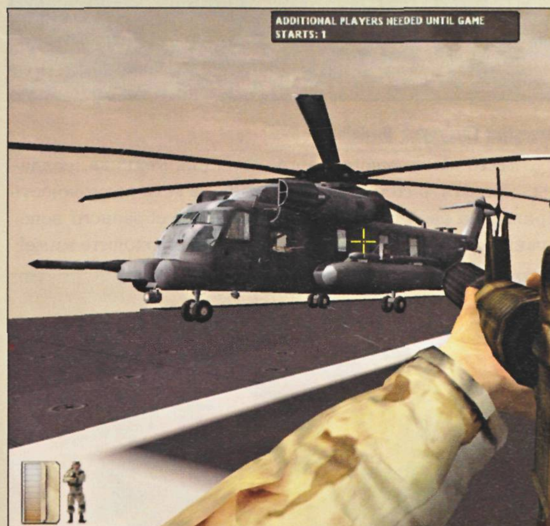


Дополнения к играм

Battlefield 1942

Desert Combat 0.5L-0.6F Patch

Патч версии 0.4F для модификации Desert Combat. Вносит большое количество добавлений, как в плане техники, так и карт. Карты, к слову, стали просто огромными, особенно впечатляюще смотрятся городские локации. Наконец-то был заменен авианосец: теперь воды близ Ирака бороздит "Нимиц". У американцев заметно расширился вертолетный парк (три новых вертолета). Одним словом, любители Desert Combat будут довольны.

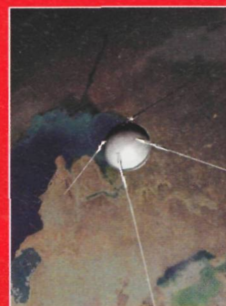


Empires Mod beta 1

Многообещающая модификация для Battlefield 1942. Empires Mod интересна тем, что разработчики внесли стратегические элементы. На практике это означает, что игрок сможет строить укрепления, турели, технику и прочее. Одним словом, C&C от первого лица (не путайте с C&C: Renegade, это типичный шутер).









Демо-версии

- School Tycoon
- Fast Lanes Bowling
- Crazy Taxi 3
- Conan: The Dark Axe
- Smoking Colts (Rauchende Colts)
- Far Cry
- Chicago 1930
- Wakeboarding Unleashed

Freeware

- Dark Disciples v2.0

Патчи

One Must Fall: Battlegrounds
Pax Romana
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения 1.22 Full Rus
Deus Ex 2: Invisible War 1.1
WarCraft 3: Reign of Chaos English Patch 114b
WarCraft 3: Reign of Chaos Russian Patch 114b
WarCraft III: The Frozen Throne English Patch 114b
WarCraft 3: Reign of Chaos Russian Patch 114b









Дополнения к играм

Battlefield 1942
Command and Conquer: Generals
Half-Life: Counter Strike
Max Payne 2
Microsoft Flight Simulator 2004
NASCAR Racing 2003 Season
Neverwinter Nights
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Racer Free Car Simulator
Quake 3 Arena
Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II
Star Wars: Knights of the Old Republic
Unreal Tournament 2003
Warcraft 3: Reign of Chaos

Видео

Metal Gear Solid 3: Snake Eater
BloodRayne 2
Fire Power
Driver 3
International Online Soccer
Forgotten Hope



Battlefield 1982 Mod 1.6

Модификация, созданная по мотивам игры Interstate 82. Версия 1.6 стала еще более детализированной, заметно увеличилось количество карт. Сами карты стали намного интереснее, например, на одной из них вы можете найти самый настоящий город. Для любителей просто погоняться тоже предусмотрена пара локаций.

Command and Conquer: Generals

Карты, карты, карты. Новые, разумеется.

Half-Life: Counter Strike

Новое оружие. Есть кое-что очень приятненькое.

Max Payne 2

Снова выкладываем полный инструментарий для второго Макса Пейна. Читайте статью в журнале и творите своего Макса.

Microsoft Flight Simulator 2004

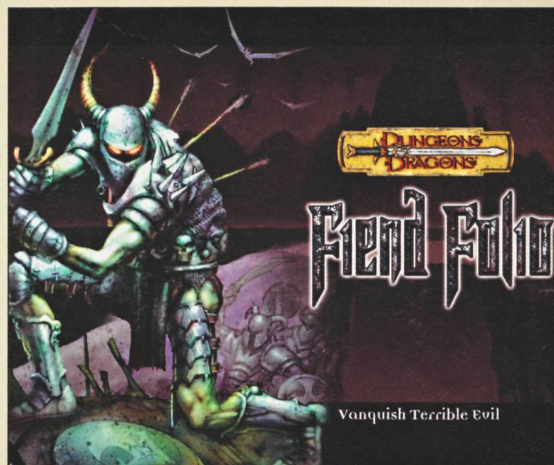
Люди любят делать самолеты. Наверное, потому, что сами хотят полетать.

NASCAR Racing 2003 Season

Свежий мод от Project Wildfire Team. На этот раз моделируется чемпионат IROC, участниками которого являются наиболее результативные по ходу текущего сезона пилоты американских гоночных серий. Вдобавок мы выкладываем несколько трасс.

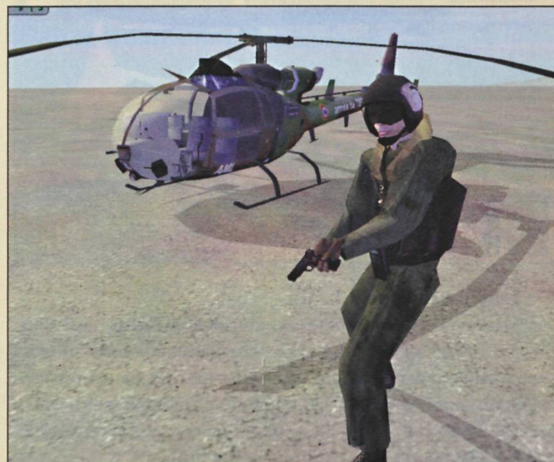
Neverwinter Nights

Моды, моды и один хак, требующий для своей работы мод. Разумеется, мод этот на нашем диске есть, так что не волнуйтесь.



Operation Flashpoint: Resistance

Всего много-много-много. Авиация, техника, солдаты... Кстати, о солдатах. У вас теперь есть возможность принять в свой отряд очень... гм... своеобразного новобранца. Любители неожиданностей, не проходите мимо!



Orbiter

Перед вами - парад советской космической техники. Что ж, по крайней мере, в Orbiter мы остались полноценной космической державой.

Racer Free Car Simulator

Новые машинки и трассы. Бесплатное удовольствие для любителей гонок все хорошеет и хорошеет.



Quake 3 Arena

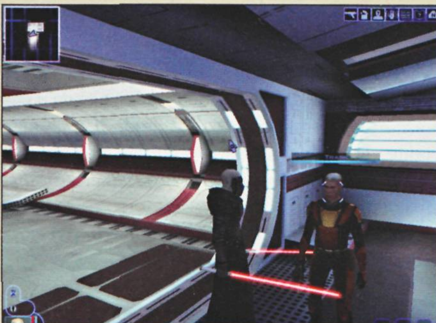
Новый командный мод. Ничего оригинального, но любителям командных боев, вполне возможно, понравится.

Star Wars: Jedi Outcast - Jedi Knight II

Ставим две хорошие карты и одну модельку. Немного, зато сделано на совесть.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Ну вот, и этой отличной игры пошли моды. Мы выставляем лучшие из имеющихся на данный момент.



Unreal Tournament 2003

Карты, парочка отличнейших моделей и моды. Первый мод - Red Orchestra. В некотором смысле Red Orchestra можно называть Day of Defeat для UT 2003, с той лишь разницей, что вместо американцев с немцами воюют советские войска. Сделан мод очень качественно, единственное, что несколько портит картину, это модели игроков. Red Orchestra Beta v.1.2 содержит с десяток карт для разных режимов сетевых боев, кроме того, можно повоевать с ботами.

Второй мод - UT2003 Troopers. Любопытная вещица, в очередной раз ставящая под вопрос целесообразность недавно анонсированной игры от LucasArts - Star Wars: Battlefront.

Данный мод дает вам возможность принять участие в сражениях между имперскими штурмовиками и солдатами Союза Повстанцев. Выполнено все на высшем уровне, но есть у этого мода одно огромное "но": геймплей кардинально изменился. Предупреждаю заранее - не ждите от UT2003 Troopers того, что вы испытывали в оригинальном UT2003. Карт пока всего три.



Warcraft 3: Reign of Chaos

С этой игрой, как и следовало ожидать, все в полном порядке. Есть карты, модели и скины.

Freeware

Dark Disciples v2.0

Фриварная RPG. Аскетичная графика, довольно простая механика, огромный мир и туча квестов. Не ADoM, конечно, но всем любителям хардкора в CRPG стоит взглянуть.

Видео

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Продолжение шедевра от Konami. Сперва будет только на PlayStation 2, потом, ясное дело, перенесут и на PC. Деньги все любят. Правда, судя по ролику, игровой процесс претерпит существенные изменения. Будет больше действия и меньше игр в прятки. Может, оно и к лучшему. Хотя...

BloodRayne 2

Мне нравятся рыжие девушки на высоких каблуках и затянутые в кожу. Со стороны. Избави Бог столкнуться с такой вот красоткой темной ночью на узкой улочке. Встречайте нашу старую знакомую. Что BloodRayne вернется во второй части, ни у кого сомнений не было. Вампирша, столь возбуждающе высасывавшая кровь солдат фюрера - это же имя, афиша, публика, касса!

Fire Power

Хороший, очень добротный по виду аддон. Может, он окажется пустышкой, но шанс, что мы увидим что-то интересное, весьма велик.

Driver 3

Маленький и бестолковый трейлер. Однако ничего более конкретного нет. Ну, переживем. Игра-то навевает такие воспоминания...

International Online Soccer

Это - ролик самого настоящего онлайнового симулятора футбола. Наконец-то слово "киберспорт" обрело реальное воплощение. И получилось, надо заметить, отменно.

Forgotten Hope

Оцените крутость самого лучшего (по мнению игроков) мода для Battlefield 1942. В ролике показана игра людей, разумеется. Боты такого не могут. И все же, и все же - оцените масштаб.

Патчи

One Must Fall: Battlegrounds
Pax Romana
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения 1.22 Full Rus
Deus Ex 2: Invisible War 1.1
WarCraft 3: Reign of Chaos English Patch 114b
WarCraft 3: Reign of Chaos Russian Patch 114b
WarCraft III: The Frozen Throne English Patch 114b
WarCraft 3: Reign of Chaos Russian Patch 114b

Драйвера

NVIDIA ForceWare Win2K/XP WHQL
Windows 2000/XP - драйвер ForceWare
NVIDIA ForceWare Win9X/ME
Windows 9X/ME - драйвер ForceWare

Полезные программы

В этом разделе вы найдете множество программ, действительно полезных для игроков. Помимо чисто читерских вещичек типа ArtMoney и Cheatbook, в нашем сервиспаке и есть все необходимое для того, чтобы вы смогли просмотреть любые видео материалы, представленные на диске. Мы каждый месяц обновляем просмотровые программы и кодеки для них, так что если у вас что-то не прокручивается, просто полазьте по нашей подборке - и все ваши проблемы решатся в одночасье.

Remember - we do care! (C) RoboCop

ArtMoney SE v7.06

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много и надо выбрать нужные, поэтому поиск разделяется на два этапа - поиск значений и отсев ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например графическая полоска жизни) или игры, которые кодируют свои данные. ArtMoney не работает в режиме сетевой игры (т.е. человек против человека), поскольку деньги могут дублироваться на нескольких компьютерах, и изменение денег на одном (на вашем) не приводит к успеху, хотя и тут есть исключения.

Примечание: в отличие от Magic Trainer Creator программа работает под Windows 2000/XP.

LX-Cheat-Container v4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов. В исходном варианте имеются читы для PC, PSX и N64.

DOSBox v0.60

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286 эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией наличия карты SoundBlaster. Все это позволяет играть в DOS'овские игрушки.

BSPlayer v.1.00.805

Превосходный проигрыватель видео- и аудио-файлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

Dragon UnPACKer v5.0.0.127 RC3

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр. Под ресурсами, естественно, подразумевается что-то вроде больших архивов с данными - картинки, текстуры, звуки и т.д.

DVD Master Backup v0.3.5

DVD Master Backup - утилита для оцифровки видео с DVD носителя в формат DIVX с предельно возможным соотношением коэффициента сжатия (качество\размер), дабы уместить видео на обычный компакт-диск, т.е. чтобы размер не превышал 700 Мб.

Весь процесс оцифровки полностью автоматизирован. От пользователя требуется лишь указать несколько параметров и нажать на кнопочку "Go". В состав дистрибутива входит последняя версия набора кодеков K-Lite Codec Pack.

В новой версии добавлена возможность создание VCD (VCD output).

FreeZip 2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

Fresh Download 6.60

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.

IrfanView v.3.85

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

Quick Time Player v.6.5

Программа предназначена воспроизведения видео и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

Swiff Player 1.1

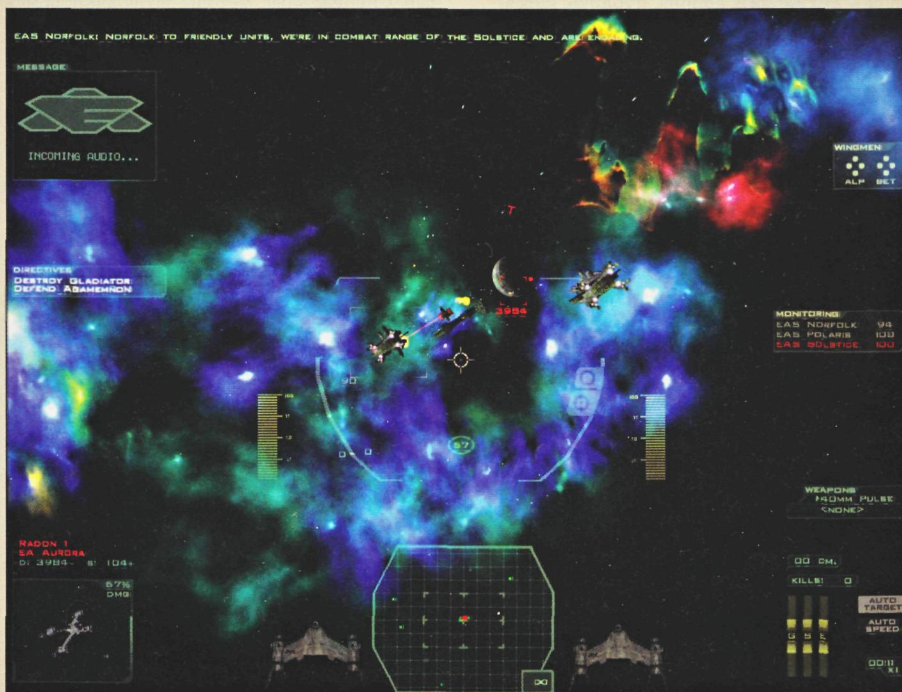
Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в т.ч. прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, зацикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

Windows Media Player v. 9.00.00.2980

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

Winamp 5.0 Full

Старина Winamp стал просто супер-пупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключением QuickTime'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиций и это не может не радовать.



Популярные видео-кодеки + Gspot v.2.1

Сборник наиболее популярных видеокодеков. Если вы не уверены, каким кодеком обработан ваш файл - проанализируйте его с помощью программы Gspot (она находится в архиве gspot.exe).

Real Alternative 1.11

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia, являясь альтернативой коммерческому продукту - RealPlayer.

Руководства и прохождения

Златогорье 2
Lionheart
Dungeon Siege: Legends of Aranna
Tortuga

Киберспорт

Демки по WarCraft III и звуковые комментарии к ним. Учитесь побеждать на примере маститых игроков.

Z-Zone

Mona vs. Agents Smiths

Ой, ужас-то какой! Голая Мона рвет, расстреливает и взрывает агентов Смитов, которым, ясное дело, все это глубоко по барабану - копировальный станок работает исправно.

Веселый ролик. В Америке будет, скорее всего, запрещен за пропаганду кровопролития, секса и нездорового образа жизни.

Star Wars Galaxies: Sturmgrenadier

Ролик немецкой гильдии в Star Wars Galaxies. Вот, вот, наконец-то я увидел правильную Имперскую гильдию. Душевные люди. И самое главное - виден тот самый хардкорный немецкий стиль: дисциплина, помпезность, продуманность. Empire Forever! Вот такой должна быть русская гильдия. И она такой будет.

Star Wars: Troopers

А задумывались ли вы о жизни простых стормтруперов? Нет?

А зря, потому что это же интереснейшая тема!

Вот мы вам и даем новый фанатский (100 процентно фанатский!) фильм о буднях слуг Галактической Империи. У них все, как у людей - немного насилия, немного надоедливых журналистов, свои маленькие радости (которые привозит Бобба Фетт). Всем фанатам смотреть обязательно!

Dark Age of Camelot

Новый ролик о веселой жизни народа в DAoC. Да, народ развлекается по полной программе. Комментарии излишни.

The Sims 2

Маленький прикол из жизни нового поколения Симсов. Суть пересказывать не буду - это надо видеть.

Лаборатория Касперского

Как всегда, последняя версия лучшего антивируса к вашим услугам.

Подписка

Н

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс__________ Адрес____________________

____

Ф.И.О.____

Телефон____________ E-mail_____________________

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Март	2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Апрель	2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Май	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июнь	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июль	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Август	2004 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑

(отметьте нужные варианты ☑)

ИТОГО ______________________ руб.

(укажите общую стоимость подписки)

Всем, оформившим полугодовую редакционную подписку на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-дисками или DVD на полгода, – подарок! – игровой компакт-диск от компании "Бука" или "1С". Диск рассылается в течение срока подписки.



Внимание! Диски DVD читаются только в дисководах DVD ROM

Навигатор Игрового Мира

- Шесть лет игрового стажа
- 208 страниц объективной и актуальной информации
- Интервью с легендами индустрии
- Необъективная Z-zone
- Большой и красивый двухсторонний постер
- 2CD и DVD-диск, заполненные последними демо-версиями, патчами, видео и многим-многим-многим другим
- Ваш любимый журнал, разумеется

Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1. По объединенному каталогу "Пресса России"
2004 первое полугодие
(зеленый каталог, страница 341)
38888 без CD
29666 + 2CD
10323 + DVD




2. По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы"
2004 первое полугодие
(красный каталог, страница 385)
82561 без CD
82562 + 2CD
82563 + DVD




3. Оформить редакционную подписку
(подарочный диск получают только читатели, оформившие редакционную подписку на полгода)



Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" ИНН 7703205156 КПП 770301001**
Расчетный счет **№ 40702810300062967801**
В КБ "Содбизнесбанк" г. Москва
Кор. счет 30101810500000000662, БИК 044525662
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на ______________________ мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. Оплату производить в любом отделении Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.